

Game news

DEATH
Z ALIVE
CONFIRA
AS NOVAS
IMAGENS DO JOGO
DA TECNÔ PARA
A PLACA NAOMI

OS PREVIEWES
MAIS
QUENTES

DRAGON
QUEST VII
AS NOVIDADES
SOBRE UM DOS
GAMES MAIS
ESPERADOS DE
PLAYSTATION

BREATH
OF FIRE IV
O MAIS NOVO
EPISÓDIO DA SAGA DE
RPG DA CAPCOM
ANUNCIADO PARA
PLAYSTATION

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 43
R\$ 2,90

THE KING OF FIGHTERS
Millennium Battle

SAIBA TUDO SOBRE O
QUINTO EPISÓDIO DA
MELHOR SÉRIE DE LUTA
DA SNK (COM DICAS)

SOUL CALIBUR

A NAMCO ATINGE O
ÁPICE DA PERFEIÇÃO
NESTA CONVERSÃO
DE DREAMCAST

e
escale

PRODIGES

SOUL CALIBUR



MARIO GOLF



LEGEND OF MANA



KING OF FIGHTERS 99



DINO CRISIS



ESTRATÉGIA
COMPLETA EM
111 PAGINAS

43



ISSN 1413-1471

9 771413 147002

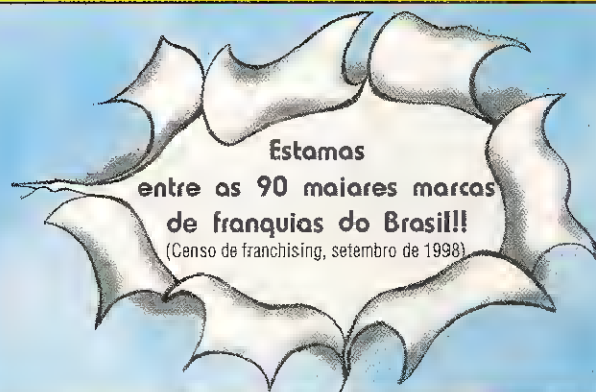
TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO



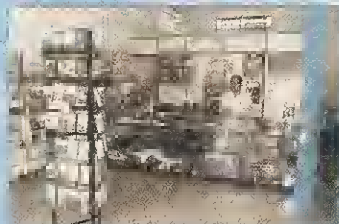
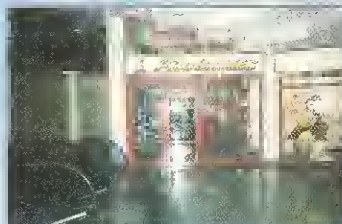
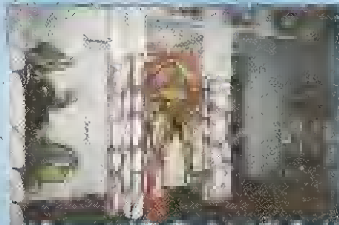
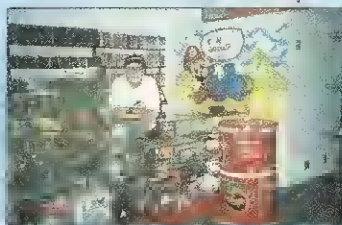
PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

**A MAIOR REDE DE LOJAS
ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO
BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50
LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA
PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ,
COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US\$
25.000 A US\$ 35.000 E RETORNO ENTRE
12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM
SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL
ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A
EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE
MERCADO.**



Estamos
entre as 90 maiores marcas
de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)



CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:

TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:

TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61

Mais e mais novas sobre o Sega Dreamcast

Enquanto a contagem regressiva para o lançamento do Sega Dreamcast no ocidente não termina, o console continua a crescer no Japão. A Warp finalmente fixa uma data de lançamento para seu prometido e adiado adventure de terror, **D2: Dezoito de novembro**. Ok, uma data distante, mas algo muito melhor do que "Sem Previsão de Lançamento". Mas a espera parece ter valido a pena. Apenas para se ter uma idéia da qualidade do game, o suspense e o nível de horror das criaturas ultrapassa até mesmo o renomado **Resident Evil**, da **Capcom**. O mesmo pode ser dito acerca do rico nível de texturização dos personagens — em especial **Laura**, que possui milhares de polígonos apenas para a construção de suas expressões faciais — e das paisagens, que foram remodeladas desde sua criticada última aparição. O game agora será comportado em 4 GDs (resaltando que cada GD possui 50% mais capacidade de armazenamento que um CD), com a possibilidade de se carregar implementações em rede. Serão mais de vinte tipos de monstros, variando de humanos infectados, peixes e insetos a plantas, rochas e muitos outros. Um sistema de câmera automática também foi adicionada às batalhas: durante os combates é comum você não visualizar todos os oponentes que você estiver enfrentado, o que pode render-lhe danos desnecessários; agora basta acionar o **View Change System** para focalizar rápida e automaticamente todos os participantes dos embates. Quando um monstro estiver às suas costas, um alarme soará (sexto sentido?), permitindo a você se precaver. Haverá cerca de cinco armas ao todo, que incluem metralhadoras, granadas, rifles de atirador-de-élite e as boas e velhas pistolas. Parece que **Kenji Eno**, presidente da **Warp**, adotou o lema de **Victor Ireland** e da **Working Designs**: "adiamentos são temporários; a mediocridade é eterna".

A **Sting** finalmente anuncia uma nova data de lançamento para seu **Climax Landers**, o que não significa que não haverá mais adiamentos...

tos... Quinze de setembro é o provável dia C.

Outras empresas, como a **Midway** e a **Rage**, planejam lançar seus sucessos de corrida para arcade, **San Francisco Rush 2049** e **Midnight GT**, respectivamente, no DC. Este segundo trará também 20 carros (cada um com mais de 1000 polígonos) e 12 circuitos (com cerca de 150.000 polígonos) exclusivos, sem mencionar os novos modos como **League Mode**, **Pininfarina Arcade**, **Rackit Mode** e **VS Mode**. Já a **Eidos** estuda a possibilidade de uma versão de **Soul Reaver** para DC, ao mesmo tempo que a **UBI Soft** prepara uma versão exclusiva de seu famoso game de PC **Heroes of Might & Magic 3**, que vendeu mais de um milhão de cópias em todo o mundo.

Por parte da Sega japonesa, temos a divulgação da produção do afamado jogo que se utilizou de quatro placas **Naomi**, **Ferrari 355 Challenge**, para Sega Dreamcast. Como eles vão manter a qualidade? Anda nada fora do dito. Em parceria com a **Red**, a softhouse está trabalhando em uma nova versão de seu clássico **Columns**, mesclando personagens do universo de **Sakura Taisen** à jóias coloridas. Batizado de **Sakura Taisen Columns 2**, o game suportará jogos em rede via Modem, além de carregar implementações na Internet. Um velho clássico para **Mega Drive**, **Rent a Hero**, que também teve uma aparição no game de luta **Fighters Megamix de Saturn**, ganha uma sequência para a nova plataforma. Já quanto a obra prima de **Yuji Naka**, **Shenmue**, fora anunciado que a primeira parte do game, **Shenmue Chapter 1: Yokosuka**, possuirá três GDs, fazendo deste, ao lado de **D2**, um dos maiores títulos do universo dos games (apenas como curiosidade: supondo que todos os quatro CDs de **Final Fantasy VIII** foram usados completamente, sua extensão não ultrapassaria 2.6 Giga). Em termos de sistemas, a Sega revelou que a passagem do tempo afetará a performance do protagonista **Ryo**, com em **Brave Fencer Musashi**. Caso ele não consiga uma boa noite de

sono após longos períodos de tempo — que é o caso dos redatores da **Gamers**... — ele sofrerá mais danos e perderá muita velocidade. Além disso, se você se demorar muito a realizar um evento, algo inesperado acontecerá obrigando você a realizá-lo. "Uma medida necessária para o bom andamento do jogo", segundo o time **AM2**.

A Sega Americana assinou um acordo com a gigante das comunicações **AT&T** onde esta se encarregará dos serviços on-line do Sega Dreamcast nos EUA. A **AT&T DC Worldnet Service**, como foi nomeado o serviço, terá um custo mensal de \$21.95 sem limites de horas — ou módicos \$19.95 para 150 horas mensais. Com a assinatura do serviço, o usuário ainda receberá de graça um **DC Keyboard** para navegar com mais precisão.

Logo após esse acontecimento, sem motivo aparente, **Bernie Stollar**, presidente da filial americana da Sega, abandonou a empresa, deixando em seu lugar o vice **Toshiro Kezuka**. Apesar da repentina atitude não ter causado grandes impactos na empresa, ela foi muito bem vista aos olhos da **Working Designs**, em especial de **Victor Ireland**, seu presidente. A desvinculação da Sega com a **WD** se deu logo após uma das edições passadas da **Electronic Entertainment Expo**, onde **Stollar** criticou pesadamente diante da mídia a velocidade dos trabalhos da softhouse, sem levar em conta a qualidade por eles possuídos. Com a saída do presidente, **Ireland** cogita uma possível nova aliança para a produção ou conversão de RPGs para o Sega Dreamcast, o que traria de volta todo o grande trabalho já visto em **Dragon Force** e em **Lunar: The Silver Star e Eternal Blue**.

Outro grande avanço da empresa foi conseguir mais de duzentas mil unidades do console encomendadas, quebrando o recorde do **Playstation** de cem mil pré-encomendas. Pelas expectativas, a **SoA** planeja vender mais de 1.5 milhões de DCs até março de 2000, final do ano fiscal de 99. Seria esta a nova era de ouro da Sega?

Mais um Chrono!?

Isso mesmo! Além de **Chrono Cross**, os produtores do game original estão trabalhando em uma versão remake do clássico para **SNES**, **Chrono Trigger**, a ser lançado até o final do ano no Japão. Assim como os demais remakes da **Square**, o título receberá novas sequências de abertura e finais. Por outro lado, ainda não se sabe se tais sequências seguirão o padrão de CGs ou se adotarão cenas de anime como em **Xenogears** — algo pouco provável, uma vez que nenhum artista se habilitaria a reproduzir o artwork característico de **Akira Toriyama**, ocupado com o projeto de **Dragon Quest VII** — ou mesmo se haverá novas cenas para cada um dos onze finais. Os fãs de **Chrono** têm motivos de sobra para comemorar.

Gran Turismo 2 adiado novamente...

Em uma conferência oficial, a **Sony** do Japão divulgou duas notícias a respeito de seu esperado **Gran Turismo 2**. A primeira, informando um novo adiamento para uma data indefinida antes do Natal. Para justificar tal atraso, a empresa afirmou estar trabalhando em licenciar mais modelos automobilísticos para adicionar no game, testando suas performance em relação aos já presentes. Uma péssima notícia. Em contrapartida, o segundo comunicado afirmava que o demo de **GT2** que rodava no **PSY** durante a última **E3** era, na verdade, uma versão teste para **PS**, uma vez que o novo console rodará os títulos de seu predecessor.

Enix embarca no PSY

A **Enix** anunciou ter embarcado definitivamente no time de produtoras para o **PSY** — vulgo **Playstation 2**. Informou também já estar trabalhando em quatro novos títulos para o console. Apesar dos nomes e gêneros não terem sido divulgados, os produtores não excluíram a possibilidade de um desses jogos ser o oitavo episódio da famosa saga de **Dragon Quest**. A notícia já elevou os ânimos dos mais fanáticos, que ainda esperam ansiosos pelo sétimo game, fazendo com que pensem algumas vezes antes de não adquirir um **PSY**. Bem, contanto que a empresa não demore os mesmos três anos que separaram a sexta da sétima versão, o game é bem vindo...

Bio Hazard 3: Last Escape Quem dublará FF: The Movie?

As vésperas do lançamento (antecipada para 23 de setembro), a **Capcom** libera novas informações a respeito de seu **Bio Hazard 3: Last Escape** — **Resident Evil 3: Nemesis** nos States. Diferindo-se dos games anteriores, alguns inimigos (como policiais, por exemplo) atacarão você com armas de fogo. Por outro lado, **Jill** terá uma série de novos armamentos, como metralhadoras **M-16** e bombas de nitrogênio para congelar os oponentes. O sistema de esquiva que seria adicionado resultou em um movimento de rolamento, também possuído por **Carlos**, o mercenário brasileiro com o qual você também jogará. Dependendo de suas ações, a localização de itens e os finais podem mudar. Preparem seus nervos para esta sequência...

Com certeza você já se pegou fazendo esta pergunta. Quem seria capaz ou estaria à altura de emprestar suas vozes para um clássico como **Final Fantasy**? Para matar parte da curiosidade, a **Columbia Pictures**, responsável pela super-produção (que será gravada primeiramente em inglês e, posteriormente, para o japonês, ao contrário das tendências do games) ao lado do diretor **Hironobu Sakaguchi**, revelou parte dos nomes que farão parte do elenco de vozes. Entre as estrelas estão **Alec Baldwin** (**O Sombra**, **Caçada ao Outubro Vermelho**), **Ving Rhames** (**Missão Impossível**, **Con Air**), **Ming-Na Wen** (**Mulan**) e **Chun Li** de **Street Fighter: The Movie**). **James Woods** (**Contato**, **Hércules**), **Steve Buscemi** (**Armageddon**, **Os Cabeças de Vento**), **Donald Sutherland** (**M*A*S*H**), **Peri Gilpin** (da série **Frasier**), entre outros. O trabalho de gravação já teve início na **Square Pictures Studios** de **Los Angeles** sob a direção de **Jack Fletcher** (a versão americana do anime **Nononoke no Hime**), 2001 será o ano de **Final Fantasy**...

-Espaço do Leitor-

OS MELHORES DO MÊS!

DESAFIOS ENTRE CLUBES

Basta um clube mandar as fotos dos três melhores tempos da pista proposta referente ao console. Se houver outro clube mandando fotos da mesma pista, ou mesmo propondo um desafio, os melhores tempos vão ser postos lado a lado, aqui, para comparação e escolha entre os três melhores.

DESAFIOS PROPOSTOS

PLAYSTATION

Jogo= **GRANTURISMO**

Mandar os três melhores tempos da pista: Trial Mountain

NINTENDO 64

Jogo= **DIDDY KONG RACING**

Mandar o melhor tempo da pista: Ancient Lake, Fossil Canyon e Jungle Falls

PLAYSTATION

High Speed Ring

1º Melhor Tempo



Sadrack Silva Câmara

High Speed Ring

3º Melhor Tempo



Ricardo F. Pereira

High Speed Ring

2º Melhor Tempo



Jahny Costa Domingos

COMENTÁRIO

E os melhores do mês aparecem, aos poucos, mostrando seus melhores desempenhos em Gran Turismo. Começando com a primeira posição, Sadrack S. Câmara (1:31:829), que mostrou ser rápido. Em segundo lugar, Jahny C. Domingos (1:36:646). A terceira colocação fica com Ricardo F. Pereira (1:38:319).

CLUBES

THE KING OF FIGHTERMANIACO

R: São Luís Gonzaga nº190, Bairro Coronel Antônio/Campo Grande - MS - CEP 79011-280 ou pelo E-mail: ferf@uol.com.br (mande seus dados pessoais e endereço). Temos carteirinha, jornalzinho e campeonatos com prêmios.

GERAÇÃO GAMES

R: Biagio Marini nº91, Jardim das Carmelitas - CEP 08275-620. Tudo sobre Playstation, N64 e Mega Drive. Também fazemos apostilas de vários jogos debulhados.

OMEGA GAME

R: Conchas nº938, V. Aparecida - CEP 18400-000/Itapeva - SP. Este clube tem a finalidade de trocar informações sobre Game Shark e dicas sobre todos os sistemas.

GAME SHOW

R: 11 lote 40 Unidade 201 - Parque Atheneu/Goiania - GO - CEP 74890-270. Temos fitas K7, VHS e um jornal super interessante, para mais detalhes, escreva-nos.

CARTAS

Olá pessoal da Gamers, gostaria de parabenizá-los pela ótima revista que vocês fazem e pela mudança na revista, que melhorou bastante. Comprei a revista mensalmente e percebi que vocês podem responder a qualquer pergunta em relação a vídeo game. Tenho algumas perguntas a fazer: 1ª Qual é a senha dos computadores do B2 no final do Dino Crisis? Os dígitos são números. 2ª Em Enigma, perto do fim do jogo com Akira, qual a sequência

que devo fazer no quadrado-cabeça de figuras geométricas? E mais, chafis! 3ª Qual é a data de lançamento de Gran Turismo 2? 4ª Em Legend of Legaia, o que devo fazer depois de derrotar um velho com armadura, da torre Sol? Por que vocês não fazem um detonado desse jogo? 5ª E os filmes de Tomb Raider, Resident Evil, Final Fantasy saem ou não? 6ª Quantas horas a equipe da Gamers joga por dia? Vocês param para comer e tomar banho? À noite vocês viram sonâmbulos para jogar?

Pedro Henrique T. de Oliveira
Goiana - GO

E aí Pedro, tudo "belesma"! Gratos pelos seus elogios, mas, como de costume, vamos direto às suas respostas: 1ª Que tal dar uma olhada na estratégia mais adiante? 2ª Essa é difícil; pois existem cerca de uns dois ou três. Primeiro escolha o "quadrado" e mova na ordem: ↓, ← e aperte O. Agora escolha o "cone" e mova: ↑(2x) →(2x) e aperte O. Escolha a "pirâmide" e faça: ←, ↑ e então O. Agora escolha o "cilindro" e: ↑(2x) e O (2x). 3ª Agora, pelo mês de setembro. 4ª Siga para Usha Research Center, use a password pega no finalzinho do evento passado e use no tubo perto do sinal (lá digite: X, X, ▲, O e □) e siga de elevador. E já fizemos uma estratégia completa (World Games nº4). 5ª Os filmes de Tomb Raider e Resident Evil, estamos sem saber mais nada, já o de Final Fantasy está em produção e, como ele vai ser completamente em computação gráfica, vai levar um tempo (o jeito é torcer para o mundo não acabar no dia de estreia do filme). 6ª Difícilmente podemos especificar. Raramente jogamos, exceto quando fazemos estratégias e aí levamos o tempo necessário ou o quanto o tempo permitir. Nós paramos para comer e tomar banho sim, não é pelo fato de não sermos considerados pessoas normais que devemos nos submeter a morrer de fome e espalhar uma fedentina ao nosso redor (se bem que todo mundo aqui já passou uma noite sem comer e tomar banho, será que é pelo odor que as garotas desmaiam quando passamos?). Sim, quando pegamos bons jogos costumamos varar noites jogando, e ficamos com uma aparência de zumbi, com direito a olheiras e tudo mais! Falô!


E aí cambada da Gamers! Tudo pelas ordi? Aqui é a sua "super" fã nº1 que está escrevendo! Esta é a terceira carta que estou mandando, mas nenhuma delas foi publicada e respondida, mandei 2 cartas (com essa, três), e três desenhos (com este, quatro), eu tô muito triste com isso, viu? Mandei meus desenhos com tanto carinho para vocês e eles não apareceram... Por acaso, vocês não gostam deles? Ou vocês não viram minhas cartas ainda? Eu quero saber!! Bom, chega de lero, lero e vamos a algumas perguntas: 1ª Eu comprei um jogo chamado Advanced V.G. 2 (é um jogo de luta de meninas, somente com meninas!!), eu não sei se vocês conhecem, mas se conhecem queria um código de Game Shark para ele e uma matéria, nem que seja de uma folha! (eu tenho o Playstation e a versão é japonesa!) 2ª Eu queria Game Shark para Marvel vs. Street Fighter (PS). 3ª Vocês farão uma Gamers Book de FFVIII? É que eu sou super fã de Final Fantasy, e eu adoro quando vocês explicam as versões desse super jogo! 4ª A versão americana já está à venda, ou é só a japonesa? 5ª Eu gostaria muito de assinar a Gamers... Como faço para assinar? Ou vocês não fazem mais assinaturas? 6ª O desenho que mandei com essa carta, vocês gostaram? Espero que ele seja publicado, não me decepcionem "Please"! Pois eu adoro vocês e quero muito participar.

Anna Carolina F. Guzzo
Uberlândia - MG

Como vai Anna!? Aqui nois vai indo pelas ordi e disordi! Depois que lemos sua carta, vimos que você também passa pelo mesmo dilema de muitos, que nos enviam várias cartas e que nunca são vistas aqui na redação. Suas outras duas cartas não chegaram aqui, pelo menos ninguém encontrou-as, mas chegou esta que você está lendo e seu desenho ficou legal! Para tirar o atraso, vamos às respostas: 1ª Este game ficamos conhecendo a pouco tempo e, pelo fato de ser um pouco "antigo", ficaria difícil de fazermos uma avaliação, mas descolamos os códigos de Game Shark para você: Hp infinito p1= 800C8E70 00DC, Hp infinito p2= 800C8E78 00DC, Power Máx. p1= 800C9364 012C / 800C9366 012C, Power Máx. p2= 00C9900 012C / 800C9902 012C. 2ª Que tal estes: Power Máx (p1) 800725D2 0090, Power Máx (p1) 800725D2 0090 e Mech-Gouki 800723CE 0026. 3ª Sim, mas vai demorar um pouquinho devido a uma pequena mudança nos planos. 4ª A versão americana estará disponível a partir de 7 de setembro. 5ª Não, não trabalhamos mais com assinaturas. 6ª Sim e sim, e você já está participando!

Caros amigos da Gamers. Olha eu de novo aqui, não disse que ia continuar a escrever? Não me xinguem e nem me ignorem, por favor. Até a mulher do correio está estranhando de eu ir lá quase todo dia, então imagina vocês!? Não tenho nenhuma novidade, mas espero que vocês estejam tendo mais sorte do que eu. Agora deixa eu repetir tudo o que disse na carta passada, só para relembrar. O meu problema é o RPG Tales of Destiny. Estou com o meu grupo contendo o Stan, Ruti, Mary, Philia e Leon. Pois o Jhonny, o menestrel, ficou na outra cidade logo que matamos o rei, que era um chefe. Depois pegamos o nosso navio e fomos parar no continente de gelo, em uma cidade pequenina, na qual a Mary sai da gente e conversa com Stan. Depois ele volta para gente, eu fui vasculhar uma caverna (eu acho). Na floresta encontramos um antigo conhecido do início do jogo, Kevin, o arqueiro de cabelos azuis, que está sendo preso por alguns soldados. Então nós o salvamos, lutando com seus perseguidores e ele entra pro grupo. Agora só nos resta aquele local, que no mapa parece uma caverna de gelo, pois na floresta onde encontramos o Kevin, ele mesmo não deixa a gente prosseguir. Na caverna, ou melhor, nem cheguei a entrar nela, e sim entro em uma tela com algumas árvores, e nesse local se não estivermos equipados com um casaco que se compra na cidade, os personagens morrem de frio. Nesse local há uma pedra branca de gelo, que quando chegamos pela primeira vez nela, o Kevin sai do grupo e conversa com Stan, mas depois não acontece mais nada. A pedra não fala mais nada (é modo de dizer), nem a passagem nessa tela, ou há pessoas com quem falar? Pois já falei milhares de vezes com as pessoas da vila. E o outro lugar o danado do Kevin não deixa a gente entrar, nem o nosso barco quer ir embora e, por último, não dá para passar pro outro lado do mapa.

Graziela R. B. Nunes
Caieiras - SP

Realmente, você conseguiu! E não se preocupe, não vamos xingar você (por quê faríamos tal coisa?). Agora o caso da mulher do correio, logo ela acaba convidando você para tomar um café. Esta sua parada repentina em Tales of Destiny pode se resumir a uma pequena resposta. Vamos a ela, então. Kevin lhe dará o acessório Sorcery Ring. Equipe-o para poder atirar raios de super aquecimento com o botão . Dispare na pedra de gelo e prossiga. Mas atenção: cada tiro consome 1 Len. Respondida a sua pergunta? Então tchauuuuu!

Eu já escrevi duas cartas e nunca obtive resposta, por isso gostaria que vocês tirassem minhas dúvidas: 1ª Estava jogando Metal Gear Solid e antes de enfrentar Psycho Mantis, a tela escureceu e apareceu um ícone no canto superior direito de um CD. O que ele significa? Após isso o game travou, meu CD é pirata e eu não estava usando Game Shark. Por favor, me expliquem! 2ª O que acontece se eu matar Cybil no parque de diversões em Silent Hill? Como faço para conseguir a katana? Para que serve a Channeling Stone e a Rock Drill? 3ª Tem como dirigir um carro de polícia em Need For Speed: High Stakes? 4ª O que faço para conseguir a última gema que está com Coco, e terminar com 105%, em Crash Bandicoot Warped? 5ª Em Bio Hazard 2, no primeiro cenário de Claire, aconteceu algo que me pareceu estranho. Ao me deparar com o Crocodilo gigante, eu comeci a atirar com Acid Rounds e corri. Repeti isso até chegar à entrada e ignorei o botijão, após uns nove tiros ou dez, e com meu Status no vermelho, o crocodilo recuou e abriu caminho na parede e seguiu em frente. Mesmo mancando fui atrás e o CD travou ao cruzar a abertura. Por favor, me expliquem o que aconteceu? Obs.: Não estava usando Game Shark. 6ª O que vocês sabem sobre Tomb Raider IV?

Victor Hugo de Albuquerque
Itamaracá - PE

Certo, certo, eis suas respostas: 1ª Devido à origem de seu CD, isso pode acontecer. Aquele ícone de um "CD" (provavelmente rodando...) que você viu significa que o seu aparelho está tentando "ler" a informação, mas não está conseguindo! 2ª Ela morre, horas... Brincadeira Victor, você acaba de escolher uma das alternativas para fazer um dos cinco finais do jogo. Para conseguir a katana (lembre-se que ela está dentro da casa, atrás da porta trancada, onde tem a casinha do cachorro), vai depender do que você fizer no jogo. Depois de terminar o game uma vez, você verá seu Status e se nele estiver a figura da katana, quer dizer que você poderá pegá-la se jogar mais uma vez (no Next Fear Mode). A Channeling Stone serve para você fazer o quinto final, isto é, se você usá-la em cinco lugares específicos, além de possibilitar pegar uma arma extra (a Hyper Blaster). A Rock Drill é uma britadeira que serve para acabar com os inimigos de um outro modo (mais violento). 3ª Sim, entre no Hot Pursuit e na hora de escolher um carro, escolha o BMW M5, que será o único carro de polícia disponível no momento. 4ª Você deve ganhar a medalha de ouro em todas as fases (sabe aquele negócio de desafio de tempo?), tanto com Crash, quanto com Coco. Ganhando ouro em todas as fases, fale com Coco do lado de fora e ela lhe dará a última gema do jogo. Mas se quiser arriscar, tente ganhar Platinum de

todas as fases! 5ª Se seu CD for do mesmo naipe do de Metal Gear Solid, tudo pode acontecer, ou então este foi uma grande falha que pode ter resultado no travamento de seu jogo. 6ª Que ele é a continuação do Tomb Raider III, ha, ha, ha... he, hi, hu, ha... (Desculpe, outra brincadeira sem graça!). Pelas informações que temos, este já pode estar a caminho.

Olá! Tudo bem com vocês aí da redação? Eu tenho uma grande dúvida e queria que vocês, pelo amor de Deus, me esclarecessem. É no jogo Grandia, depois de eu ter afundado o "Barco Fantasma", o barco dos personagens ancora numa cidade pequena que parece uma feira, onde Fiena deixa o grupo. Depois disso não sei mais o que fazer, o máximo que eu consigo é ir para uma outra cidade ao lado, onde eu falo com um tipo de palhaço numa sala em que eu não podia entrar. Depois disso eu chego num lugar com uma casa com uma lareira, mas não tem ninguém na casa. Por favor, me ajudem! Onde está Fiena? O quê faço para prosseguir com o jogo? Eu sei que a melhor revista de games do Brasil pode responder essa pergunta de um leitor gaúcho, tchau!

Fábio Silva
Porto Alegre - RS

"Quê qui há, velhinho!" Tudo bem, obrigado! Você já fez a primeira parte em New Palm (a cidade na qual você aportou). Você deve falar com o palhaço, que se chama Pakon, ele gosta muito de Fiena e pretende se casar com ela (mas ela não quer nada com ele). Depois que você falar com Pakon, e ele ficar bravo, saia da cidade e siga para Meryl Mountain Pass, que fica nos arredores de New Palm. Neste local, siga para oeste, para chegar na casa de Fiena (uma barraca bem arrumada, num lugar onde há vento constante). Não tendo ninguém, Sue dá uma olhada no varal, chamando a atenção de Justin, que num descuido, toca na calcinha de Fiena. Ela chega e aí rola o vexame entre os dois. Se quiser maiores informações, procure pela World Games nº6 (parte 1 de 2) e World Games Special nº6 (parte 2 de 2), que você encontra tudo que é preciso para chegar ao final desta incrível jornada.

Olá turma! Sentiram minha falta? Há, há. Voltei! E prá ficar! Promessa é promessa! Mas por falar em promessa... Eu já disse que adoro vocês? Se não disse, esta carta vai por fim a todas as suas dúvidas! A Gamers começou a ganhar mais público feminino! Eu já tava morrendo de saudades, mas vamos tirar o atraso não é mesmo? Como é? Já melhoraram? A vida não anda as mil maravilhas, é verdade, mas nem por isso vocês precisam baixar o astral! Como vocês mesmos disseram na edição de aniversário (41), "tudo novo inclusive (vocês devem incluir o na lista) o ânimo. Eu voltei pra animar vocês! Antes de tudo, parabéns pela evolução! Da edição 40 até as publicadas antes dela este ano, as capas estavam muito legais! Bem, reclamações, dúvidas, sugestões, "Pika-chu", perguntas: 1ª Buááá! Com o surto de games vocês desistiram de Xenogears. Sugiro novamente uma Gamers Book com este game! 2ª A pianista de FF8 se chama realmente Julia? Mas por que no final do game, Laguna fica de frente a um túmulo cuja a lápide diz "Raine Loire"? São as mesmas pessoas, não são? 3ª Em FF8, antes da passagem que leva à escada encapacolada (em espiral), há uma fumaça preta e roxa, ela serve para alguma coisa? (No castelo final). 4ª Ainda neste mesmo local, em frente a esta fumaça há um órgão gigantesco, dá pra tocá-lo, mas existe algo especial se tocar algo correto lá? Ou é simplesmente detalhe? 5ª Ôôô gente, o Zell não é mala sem alça! He, he, ele só é extrovertido demais! 6ª É verdade que Star Ocean: The Second Story tem mais de 80 finais!? E é preciso ter quais personagens para ver o final mais completo? Ufa! Chega de perguntas. Concordo com o que a Aline M. de Santos disse. É muito bom ver algo nosso publicado. Não sei vocês, mas eu morri de saudades, e adorei chegar e ver que tinha perguntado por mim. Ah! É mesmo! Preciso esclarecer a história do meu sumiço versão Washington Figueiredo de Farias. Bem, Washington, fico honrada por você ser meu fã, e adorei o desenho que você fez. Mas te aviso que Aya Brea que se cuida! Bem, há uma parte de meu passado que não me lembro completamente, as vezes, eu tenho lapsos de memória, ou mesmo visões de mim quando era menor em um hospital, chego a achar que é loucura, pois as vezes vejo uma garota igualzinha a mim correndo pelos corredores... Estranho não? Quanto a revista dos MIB, sabe que eu não consigo me lembrar disso... Teve um dia em que eu estava na cozinha, um primo meu veio me cumprimentar e sentiu que sua mão queimara... Mas é que por ser ruim de mira, ele tinha encostado na caneca que eu tava fervendo! Uma dúvida: Vocês receberam a carta com Lucia desenhada? Bem pessoal, é hora de dar tchau! TCHAU! XAU!

Karen Maeda
Brasília - DF

Oh meu Deus... Ela de novo não! A sobrinha do Kunihiro e seus milhares de fãs! Brincadeiras à parte, saudações pelo retorno de uma das precursoras de nossas leitoras femininas (gostou? Falamos pouca mais falamos bunitu)! Já estávamos sentindo saudades de suas cartas, ausentes de nossa seção

desde meados do final do ano passado, quando o Ion Yagami da foto "pegou emprestado" a sua carta com a Lucia estampada — dizem até que ele tornou-a sua "carta de cabeceira"! E também agradecemos aos mais de TRÊS MIL "Adoro vocês" escritos na carta de quase sete metros... Bem, é difícil dizer, mas ainda duvidamos que você adore a gente... Brincadeira! Bem, de qualquer forma, vamos às dúvidas. 1- Bem, você e os outros trezentos leitores venceram, e muito provavelmente a Gamers Book nº6 com a primeira parte de Xenogears já está nas bancas. 2- Parece estar havendo um certo equívoco quanto à identidade da mulher que acompanhou Laguna até o fim de seus dias (afinal, atrás de um grande homem sempre há uma grande mulher!). A paixão do ex-soldado de Galbadia, Julia, acabou entrando em uma grande depressão por ele não ter retornado e acabou casando-se com o Coronel Carway Heartly, que a consolou em seus momentos difíceis. Desse envolvimento resultou Rinoa, a amada de Squall. Já Laguna acabou por se apaixonar por Laine, aquela que o ajudou acolhendo-o em Winhill, dando-lhe alimento, moradia e muito trabalho... Laguna pediu a mão de Laine sob o sereno luar em um imenso campo, em uma das mais emocionantes seqüências da saga de Final Fantasy... 3- É lá que você enfrenta o Omega Weapon, chefe que esteve presente em Final Fantasy V. Mas isso é uma outra história a ser explicada nas próximas Gamers... 4- Depende. Talvez você possa relembrar a música tema da sétima versão e tocá-la. Não que isso vá resultar em algo, mas é só para ver como ela soa meio estranha em um órgão de verdade. 5- Hein? Ah, tá... Então ele ficar pedindo insistentemente para ver a Gunblade (sem maldade...) de Squall não é algo típico de um mala... Tá... 6- Star Ocean - The Second Story possui exatos 86 finais, variando de acordo com os relacionamentos entre seus personagens. Para ter o final mais completo... Bem, tenha pelo menos quatro casais e muita sorte, uma vez que até mesmo suas ações em batalha causem alterações nos três níveis de relacionamento. Uma opção interessante é terminar somente com Claude e Rena, obtendo um final especial em que retornam para a Terra e vivem felizes... Ops! Contamos o final. Ainda bem que ainda há outros 85 para serem vistos... :*)

LIGAÇÃO ESTABELECIDA... Irmãos e irmãs, estamos aqui reunidos para ouvirmos a minha palavra e tirar as minhas dúvidas! Em meu planeta, sou denominado pelo nome de João Cleber, tenho 14 anos e podem me chamar de professor, Cleber, JC, João, Mestre, Gênio, Gostoso, Lindo, Maravilhoso, etc. e tal (menos de convencido, pois este argumento não me convence). Encerrando os "bolodórios", lanço-lhe as dúvidas: 1ª O que é Game Shark? 2ª Como ele funciona? 3ª Como posso usá-lo? 4ª Quem foi

POLEMICA

A INFLUÊNCIA DOS GAMES

Nos últimos meses tenho acompanhado diversos documentários e reportagens (tanto na TV quanto em Revistas) sobre a influência que os games têm sobre o comportamento das pessoas. Com a explosão da violência nas escolas americanas, logo encontraram nos games a culpa pelo comportamento dos jovens violentos. Como base dessa teoria, professores e psicólogos alegam que experimentos realizados com crianças, revelam que elas se tornam mais agressivas após uma sessão de games violentos. Mas é importante ressaltar que estas crianças, na faixa de 5 a 8 anos, estão numa fase de desenvolvimento de caráter e são muito suscetíveis aos estímulos que lhe são dados. Quem poderia garantir que as crianças não se comportariam da mesma maneira se, ao invés de jogar um game violento, assistisse a um filme de ação do naipe de Robocop ou Rambo (personagens com a qual as crianças se identificam com a mesma facilidade quanto com os heróis de games como Street Fighter ou mortal Kombat). E quem poderia afirmar que um adolescente de caráter atiraria contra um colega na escola ou se tornaria um Neo-Nazista, por ter jogado Duke Nukem. É triste ver que um meio de entretenimento tão inofensivo tem sofrido boicotes e censuras por causa de um punhado de teorias com base duvidosa.

Rafael Fernandes Scopil
São Bernardo do Campo - SP

É isso aí Rafael, estas pessoas apenas olham o lado ruim da coisa e esquecem que, como você mencionou, crianças em desenvolvimento de caráter se submetem a imitar aquilo que assistem na TV ou o que se passa em games. Mas por outro lado, o video game é uma influência para pessoas que gostam de fantasiar, interessando-se por histórias fictícias que instigam muitos (como alguns de nós aqui) a aprender outras línguas, inglês, japonês. Mas também há gente que é atingida mesmo tendo caráter formado, mas nem por isso "tais" pessoas deixam de serem submetidas a cometer alguma besteira, tendo jogos como referência. Existem pessoas de mente "fraca" (aquelas que ficam nervosas em situações difíceis, aquelas que fuma, bebem...), cometendo atos inconsequentes como bater em alguém, às vezes, sem motivo, ou mesmo depois de jogar algumas partidas nos arcades e perder consecutivamente (imitando a pessoa que passa a ter raiva da outra com a qual devia se divertir...). Como a TV é influente (e até manipuladora), muito mais que revistas, muitas pessoas acham que "o que foi mostrado está certo", transformando um meio de diversão (que você pode praticar na segurança de sua casa) em uma arma para formação de assassinos. Há pessoas que acham que estão certas, mas cada um é dono daquilo que pensa, faz ou deixa de fazer. Filmes policiais (aqueles com assaltos meticulosamente planejados) são grandes referências, mas a sociedade não pode impedir que sejam exibidos, e culpam outras fontes.

o redator responsável pelos textos acima de Norimaro, Cíclope e Ryu na revista nº 36? 5ª O que aconteceu com o Neo Geo? Ele se transformou num "Atari", pois ninguém fala mais nele? 6ª Está confirmado o lançamento de FFX para o dia 9 de setembro? 7ª Qual é o preço estimado para o Dreamcast (em R\$)? 8ª E como vai a produção de FF: The Movie? 9ª No jogo Bust A Move, há alguma seqüência direcional, de botões, ou até mesmo Game Shark para dançar no estágio do Robo Z? 10ª É uma furada comprar um PSX e só receber quinze dias após a compra? NÃO RESPONDAM! FIM DA TRANSMISSÃO...

João Cleber B. L. Correia
Jaboatão - PE

RECEBENDO MENSAGEM... (Now Loading)... Aleluia, aleluia! Irmão JC, seu planeta é realmente super desenvolvido (ha, ha...), aqui no planeta Gamers, na cidade de "Redação", para ser mais exato, somos chamados de SUPREMOS (Superiores, Unidos, Poderosos, Redatores, Exemplares, Melhores, Ocupados e Subalternos), e... Ah, vamos deixar de baboseira e ir direto ao assunto! 1ª Game Shark é um aparelho que se encaixa no console. 2ª Insira códigos, que temos mania de publicar na revista, nele e inicie (3ª Bom, primeiro você precisa comprar um, depois insira os códigos) o jogo com ele ligado. 4ª Foi o Bizarro Gargalhada! A segunda personalidade de qualquer redator da Gamers. 5ª Estão saindo poucos jogos para ele, para ser mais exato, só jogos da SNK. 6ª Pelo que estamos sabendo, a Square não divulgou informações concretas, mas sabe-se que o compositor não será mais Nobu Uematsu. Estamos de olho! 7ª Nos States, estima-se uns 200 doletas, e cerca de uns 500 reais aqui no Brasil. 8ª Bem, obrigado! 9ª Infelizmente não! 10ª Fazemos questão, SIM! DESCONECTANDO...

SEÇÃO "NOIADO!"

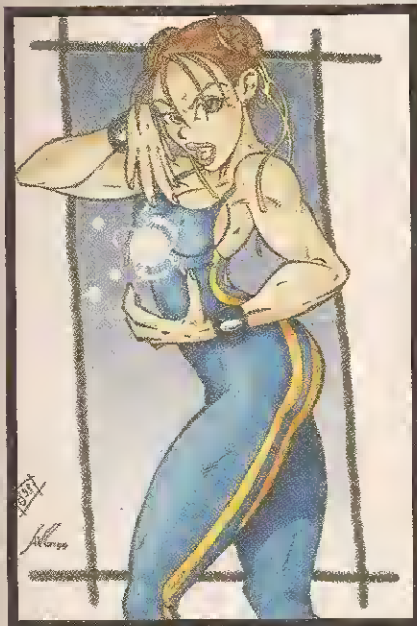
Um espaço dedicado à pessoas que não acreditam que o home tenha pisado na lua. Bando de lunáticos!

Olá pessoal! Trankilo? É a primeira vez que escrevo e tenho algumas dúvidas. 1ª Se vocês trabalham jogando video game, então o que vocês fazem nos finais de semana? 2ª Por que hoje em dia não são mais lançados arcades onde quatro pessoas jogam ao mesmo tempo (como Captain Commando, Vendetta etc.)? Era meu estilo favorito! 3ª O que é um ponto vermelho no fundo da piscina? Uma ervilha prendendo a respiração! He he he... Que acharam? 4ª Por que será que as lojas 24 horas têm trancadas nas portas? 5ª Qual o sentido da vida? 6ª Quem está cantando na privada do banheiro aí da redação, hein? Seja lá quem for, mande parar tá? 7ª Se eu tiver pele verde e uma juba até as costas, posso ser um Blanka em potencial? 8ª Quantas cartas vocês receberam no dia 6/7? 9ª Qual de vocês está dando duro (no bom sentido, viu!) jogando video game o dia todo e ainda não teve coragem de pedir umas férias? 10ª Quem é grande, forte, musculoso, tem um sotaque estranho e já fez Exterminador do Futuro? 11ª Quem é grande, forte, musculoso e tem de fazer o sacrifício de ler minhas mensagens? 12ª Qual a sensação de ler cartas idiotas de pessoas inteligentes? Hmmm, é só isso. Até a próxima!

Fabiano de Souza Pereira
Rio de Janeiro - RJ

Olá pessoal! Trankilo não é o nome de uns bichinhos que faziam propaganda de uma bolacha recheada? Espal! Aqueles são os Traquinás!... É a primeira vez que você escreve? Você conseguiu sair da segunda série? Esqueça as perguntas e vamos às respostas: 1ª Não trabalhamos jogando video game o dia inteiro, acredite, primeiro escrevemos o que for necessário e, então, durante cerca de alguns minutos, poder jogar. Nos fins de semana ficamos jogando! Somos redatores (apesar de não sermos pessoas normais, pois pessoas normais não penduram brincos nas orelhas dos cadernos), e não "pilotos" (estes sim, jogam o dia inteiro!). 2ª Estes arcades não são mais lançados devido ao avanço tecnológico. Tudo se moderniza, carros evoluem, aviões evoluem, bebês evoluem e tudo mais que você possa imaginar. Hoje em dia, os arcades ligados por cabos dominam. 3ª Ha ha ha... essa foi muito engraçada, foi tão engraçada que se a humanidade dependesse desta piada, tava todo mundo fud... quer dizer, afogando-se em tinta castrolophomimoseanica (um líquido imaginário que nós inventamos a pouco tempo). Que tal esta: *Tudo mundo morre uma vez, só à "Alanis Morissette"*, sacou? Não? Oh coitado! 4ª Porque eles não têm certeza se a tranca vai funcionar, então eles ficam "24 horas", todos os dias (inclusive finais de semana) para ver se a tranca não falha! Esse pessoal é muito esperto! 5ª Pergunte ao Fernando Benigni, pois para ele "A vida é bela"! Você deve ser um daqueles caras que fala "por que não posso enxergar minha mão quando estou de olhos fechados?" 6ª Desculpe, mas é que um estreptococo estava andando de mãos dadas com um estafilococo, que estava em flocoterapia! 7ª Não, mas poderia a versão do ano 2000 de "Blanka de Neve e os sete alguma coisa...!" (Tá ligado, você é a Blanka de Neve, alguma coisa Dunga é jogador de futebol, o Soneca é presidente...) 8ª Umas 67! 9ª Férias? O que qui é isso? 10ª Anorld SchuwazenHaimer! 11ª Já ouviu falar de Nut, o cara que nasceu burro, não aprendeu nada, e esqueceu a metade! 12ª A sensação é ridícula, mas ficou faltando a pessoa inteligente! T+chau = ADEUS!

Feras do Traço



Marcio & Anderson V. Guedes
São Paulo - SP



Ana Carolina F. Guzzo
Uberlândia - MG



Sérgio A. Lourentino
Natal - RN

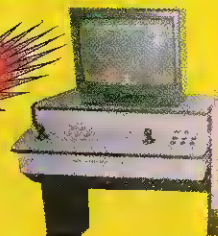


Aline M. Santos
São Paulo - SP

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

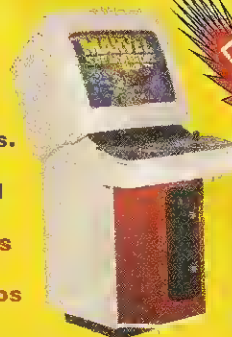


- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs.
Capcom
Tekken III

Comandos
Botões
Acessórios



LANÇAMENTO

SEJA
SEU
PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

MONTE JÁ SEU FLIPERAMA



- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

INTERFACE PARA
PLAYSTATION
MODO HABILIDADE
PARA FLIPERAMA

- MORTAL IV
- TEKKEN III
- STREET FIGHTER ZERO III
- RIVAL SCHOOLS I & II
- TIME CRISIS

VENDA

CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers:
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br



Alessandro da Costa
São Paulo - SP



José Roberto P. da Silva
Itapecirica da Serra - SP



Fabiana de Medeiros
São João de Meriti - RS

Alessandro Martins
Andradas - MG



Aline M. Santos
São Paulo - SP

Fabiana de Medeiros
São João de Meriti - RS

Agnaldo G. Bezerra
Natal - RN



MULTISHOW

APRESENTA

STARGAME

Se você é daquelas pessoas que não trocam seus videogames ou seus jogos de computador por nada, você não pode deixar de assistir ao programa Stargame. Stargame apresenta as últimas novidades, lançamentos, dicas e informações sobre tudo o que está rolando de novo no universo dos games. E o apresentador Cristiano Gualda recebe, ainda, personalidades famosas para desafios incríveis. É o Multishow levando muito mais diversão até você.

Quintas às 18h30.

Horários alternativos: terças às 14h e quintas às 8h.

Só para quem tem Multishow.

www.multishow.com.br

Para assistir ao Multishow,
assine Net ou Sky – 0800-992211.

**MULTI
SHOW**
CANAL **GLOBOSAT**

PRÓDICAS

NINTENDO 64

POKEMON SNAP

Arcanine: Lance Pester Balls nos buracos em frente ao Charmeleon na fase Volcano. Aparece menos frequentemente que Growlithe.

Articuno: Vá para a fase Cave e siga até perto do final. Então, quando vir os Jynxs, toque a Poké Flute. Os Jynxs irão executar uma dança e o ovo de gelo irá flutuar e chocará Articuno.

Chansey: Jogue uma Pester Ball na bola que Eevee está perseguindo na fase Beach e Chansey irá aparecer.

Charizard: Vá para a fase Volcano e siga até quase o final. Então, lance uma maçã no Charmeleon que está perto do lago de lava. Ele irá evoluir em um Charizard após ao cair na lava.

Charmander: Fique atrás do ovo de Moltres na fase Volcano e olhe para a esquerda para ver dois Charmanders. Então, lance uma maçã para ambos e eles irão rugir para chamar mais Charmanders para se unir a eles. Você pode obter cerca de dez Charmanders na mesma fotografia para pontos extras.

Charmeleon: Lance um maçã entre o Charmander e o Magmar na fase Volcano. Então Magmar irá lançar fogo no Charmander, fazendo que ele se torne Charmeleon.

Dragonite: Jogue Pester Balls no redemoinho na fase Valley.

Electrode: Jogue uma Pester Ball no Electrode parado na fase Tunnel. Ele irá se auto destruir para uma fotografia melhor.

Growlithe: Jogue Pester Balls nos buracos em frente ao Charmeleon na fase Volcano.

Gyarados: Vá para a fase Valley e acerte o Magikarp que está na água na frente do primeiro Mankey. Então, Mankey baterá na montanha e na terra. Depois, quando você estiver na frente de três Gravelers, acerte o Magikarp com uma Pester Ball. Magikarp irá para a cachoeira e evoluirá em Gyarados.

Haunter: Tire uma fotografia da névoa de purplish na primeira parte da fase Tunnel. Então um Haunter irá aparecer quando a fotografia for revelada.

Jigglypuff: Salve os três Jigglypuffs na fase Cave. Então, todos os três irão aparecer no final da fase cantando a famosa

música Jigglypuff, permitindo uma fotografia valendo pontos extras.

Larps: Toque a Poké Flute perto da costa da fase Beach para uma melhor foto de Larpas.

Magnemite: Jogue uma maçã bem em frente do Magnemite na fase Tunnel. Ele parará sua onda sônica e se tornará fotografável.

Magneton: Jogue maçãs em cada um dos três Magnemites na fase Tunnel para atraí-los e os evoluir em Magneton.

Meowth: Toque a Poké Flute em frente do Meowth na fase Beach para fazê-lo dançar para uma fotografia melhor.

Mew: Use a seguinte técnica para conseguir uma fotografia mais fácil de Mew. Uma vez que você estoure a bolha na fase Rainbow, use a Dash Engine para manter o ritmo de Mew por um minuto e então fotografe quando ele olhar para você.

Moltres: Vá para a fase Volcano e siga o caminho até atingir um ovo no meio da estrada. Então, jogue uma maçã no ovo para fazê-lo cair na lava e Moltres aparecer. Nota: espere ele ficar de frente para você para pontos adicionais.

Muk: Atire gas bombs no Grimmer na fase Cave para evolui-lo em um Muk.

Pikachu: Toque a Poké Flute em frente do Pikachu na fase Beach para ele usar um Thundershock attack para uma fotografia melhor.

Shellder: Um grupo de quatro Shelders pode ser fotografado perto da área Slowpoke na fase River.

Slowbro: Jogue maçãs nos Slowpokes que aparecem perto do sinal de madeira de Shellder na fase River. Então, os conduza à lama perto do sinal. Os Slowpokes porão seus rabos na água, evoluindo em Slowbros após acertar os Shelders.

Slowpoke: Jogue maçãs perto do sinal de Shellder na fase River para atrair um grupo de Slowpokes.

Syther: Jogue Pester Balls na grama alta na fase Beach.

Snorlax: Toque a Poké Flute na frente do Snorlax na fase Beach para acordá-lo e você tirará uma fotografia melhor.

Weapinbell: Este Pokémon pode ser encontrado na fase Cave.

Victreebel: Vá para o final da fase Cave, até encontrar um Weapinbell voando ao redor da água. Bata na água para evolui-lo em Victreebel.

Zapdos: Vá para a fase Tunnel. Então, após

a primeira porta você verá um Pikachu próximo a um grande ovo. Jogue algumas maçãs para atrair o Pikachu para próximo do ovo. Quando Pikachu estiver próximo o suficiente, toque a Poké Flute. Pikachu irá iniciar um Thundershock attack e atacará o ovo. O ovo irá chocar e Zapdos aparecerá.

Zubat: Cada vez que uma porta de aço se abre na fase Tunnel, um Zubat aparecerá.

Encontrar os seis sinais de Pokémon: Após completar a fase Valley acertando Mankey no switch, o Professor Oak irá falar para você tirar fotos. Este é o local.

Kingler: Na fase Beach, após passar Pikachu, vire ao redor e tire um foto da pedra com alga que se assemelha a um caranguejo.

Pinsir: Na fase Tunnel, espere até Zapdos chocar. Então, quando você passar o Electabuzzes e Pikachu, olhe para sua direita para ver a sombra de Pinsir na parede.

Koffing: Na fase Volcano, jogue uma Pester Ball no pequeno vulcano à esquerda do primeiro Rapidash que aparece. Então, uma fumaça na forma de Koffing irá aparecer.

Cubone: Na fase River, toque a Poké Flute em frente do Vileplume dormindo. Então, a fumaça irá desaparecer e uma árvore na forma de Cubone surgirá.

Mewtwo: Na fase Cave, após acertar os dois Koffings que perseguem o Jigglypuff com maçãs, vire para a esquerda próximo a Weepinbell para ver alguns cristais/estrelas brilhantes. Então, tire uma foto para conseguir Mewtwo.

Dugtrio: No começo da fase Valley, tire uma foto da montanha atrás de Mankey.

Destruir a fase Volcano: Jogue Pester Balls no último Electrode na fase Tunnel, perto do portão de saída. Ele irá se auto destruir e abrirá um caminho para a fase Volcano.

Destruir a fase Rainbow: Complete a fase Valley e tire fotografias dos seis sinais de Pokémon. Então o Professor Oak irá abrir a fase Rainbow com Mew. É muito difícil de conseguir, mas vale muitos pontos.

Ver a seqüência final: Tire fotografias de todos os Pokémon no jogo e habilite todas as fases. Então, após salvar o game, uma seqüência final com as fotografias que você tirou irá começar.

PLAYSTATION

FEDA 2

Recarregar energia

Na tela título, segure R1 + R2 + ☐. Se fizer corretamente, o logo irá piscar. Então, durante o jogo, pressione Select para recarregar sua energia.

PLAYSTATION

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Todas as fases (versão PAL)

Na tela "Era Selector", segure L2 + R1 e pressione X, ☐, R2, L1, ☐, X, ☐ (3 vezes).

Cenouras máximas (versão PAL)

Na tela "Era Selector", segure L2 + R1 e pressione X, ☐, R2, L1, ☐, X, ☐ (2 vezes), ☐.

Ver a sequência final (versão PAL)

Na tela "Era Selector", segure L2 + R1 e pressione X, ☐, R2, L1, ☐, X, ☐, ☐.

DREAMCAST

GIANT GRAM: ALL JAPAN PRO WRESTLING 2

Jogue como Diablo, Grace e Tiger

Complete com sucesso o modo Tournament para enfrentar um dos lutadores secretos em uma partida. Derrote este lutador para habilitá-lo como um personagem jogável. Salve o game e complete o modo Tournament novamente para enfrentar os próximos lutadores secretos.

Jogue como Hyper

Complete com sucesso o modo Tournament com todos os quinze personagens normais e os três secretos.

Versões alternativas de Virtua Fighter

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Wolf, Jeffry ou Kage. Então, segure R e pressione A para habilitar suas versões de Virtua Fighter 3tb no modo two player.

Alternar ângulo de visão

No modo Watch, pressione L ou R para escolher novos ângulos de câmera.

PLAYSTATION

KENSEI: SACRED FIST

(Kensei: The King Of Boxing)

Jogue como Akira: Termine o game no modo normal com Yugo.

Jogue como Quigtao: Termine o game no modo normal com Yuli.

Jogue como Cindy: Termine o game no modo normal com Douglas.

Jogue como Steve: Termine o game no modo normal com Allen.

Jogue como Arthur: Termine o game no modo normal com Ann.

Jogue como Kornelia: Termine o game no modo normal com Heniz.

Jogue como Sessue: Termine o game no modo normal com Hyoma.

Jogue como Mark: Termine o game no modo normal com David.

Jogue como Genya: Termine o game no modo normal com Saya.

Jogue como Zhou: Termine o game no modo normal com todos os nove personagens iniciais. Então, complete o game no modo normal mais uma vez usando qualquer personagem inicial.

Jogue como Kaiya: Termine o game no modo normal com todos os nove personagens iniciais. Então, complete o game no modo normal mais uma vez usando qualquer personagem bônus.

Jogue como Jelly/Billy: Termine o game no modo normal com Kaiya.

Jogue como Kazane: Termine o game no modo normal com Zhou.

Modo extra: Habilite todos os vinte e dois personagens.

Tela de pause cheia: Pause o game e pressione R2.

Versões alternativas: Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre um lutador e pressione ☐ ou X para selecionar sua primeira versão, ou ☐ ou para selecionar uma segunda versão.

DREAMCAST

STREET FIGHTER ZERO 3

Jogue como SuperVega

Selecione o modo arcade, training, ou versus. Então, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Vega, segure Start e pressione A.

NINTENDO 64 MARIO GOLF

Personagens bônus

Derrote com sucesso um personagem no modo versus para torná-lo um personagem jogável.

Jogue como Luigi: Derrote Luigi no modo versus.

Jogue como Yoshi: Destrave Luigi e então derrote Yoshi no modo versus.

Jogue como Sonny: Destrave Yoshi e então derrote Sonny no modo versus.

Jogue como Wario: Destrave Sonny e então derrote Wario no modo versus.

Jogue como Harry: Destrave Wario e então derrote Harry no modo versus.

Jogue como Mario: Destrave Harry e então derrote Mario no modo versus.

Jogue como Bowser: Destrave Mario e então derrote Bowser no modo versus.

Jogue como Donkey Kong: Colete trinta moedas no modo ring.

Jogue como Mable: Colete cinquenta moedas no modo tournament.

Jogue com Metal Mario: Colete todos os 108 birdie badges.

Versões alternativas dos personagens: Na tela de seleção de personagens, segure C-▲, C-◀, C-▼, ou C-▶ e selecione um personagem.

Golf canhoto: Na tela de seleção de personagens, segure L e selecione um personagem.

Provocar oponentes: Durante a vez de um oponente, pressione C-▲, C-◀, C-▼, ou C-▶ para fazer comentários e distraí-lo.

ARCADE

THE KING OF FIGHTERS '99: MILLENNIUM BATTLE

Jogue com Shin Kyo Kusanagi e Iori Yagami

Para poder habilitar os personagens secretos, você precisa antes: terminar o jogo uma vez com os quatro personagens do time em Roulette; conseguir uma vez um record de 400 pontos de Battle Ability. Alcançadas estas duas condições, o símbolo "K.I." aparecerá sob o logo do jogo na tela de apresentação (isso ficará na memória do jogo mesmo se a máquina for desligada). Com isso, basta, na tela de seleção de personagens, colocar o seu cursor sobre Roulette, segurar o botão Start e fazer os seguintes comandos para ativar os personagens secretos:

Kyo: ←, ↓, ↑, ←, ↓, →

Iori: →, ←, ↑, →, ↓, ←

GAME BOY COLOR MEN IN BLACK

Cheat Mode

Entre com 0601 e ignore a mensagem de password inválida. Aperte Start para retornar ao centro de comando. Comece o jogo e segure Select+↑ para mover-se para cima verticalmente. Aperte ← ou → para mover-se nesta direção, ou Select+↓ para mover-se para baixo verticalmente. Segure Select+A para obter a super arma Noisy Cricket. Um raio vai aparecer perto do seu número de vidas restantes para confirmar a inserção correta do código.

Pular de Fase

Insira 2409 como uma password e comece um novo jogo. Pause o game e aperte Select para avançar para a próxima fase.

Ver a Sequência Final

Insira 1943 como uma password.

Passwords

Fase	Local	Password
2	Manhattan	2710
3	Sewers	1807
4	Airport	0309
5	Rooftops	2705
6	Forest	3107

NEO GEO POCKET

METAL SLUG FIRST MISSION

Seleção de fases

Termine o game uma vez para habilitar um novo modo. S-Continua. Você poderá voltar para qualquer estágio nova missão.

Jogue como a personagem feminina alternativa

Termine o game uma vez para poder jogar com a outra versão da personagem feminina.

Jogar como o chefe final

Termine o game uma vez no modo VERY HARD. Se sua posição atingir o devil class, então você poderá jogar como o último chefe. Ele tem a força infinita, mas munição limitada.

2 níveis de pulo

Quando você pular, se você pisar sobre a cabeça do inimigo e pressionar pulo novamente, você poderá pular mais alto para que o inimigo

PC

QUAKE III: ARENA - TEST

Cheats

Para usar estes códigos, você deve criar um servidor com Cheats ativados, usando a linha de comando devmap (devmap q3test1). Então, durante o jogo, traga a caixa do console e entre com um dos seguintes códigos:

give all: Obter todas as armas e Grappling Hook

give health: Obter energia

give armor: Obter armor

give quad damage: Obter quad damage

give personal teleporter: Obter personal teleporter

god: Modo God

give gauntlet: Obter Gauntlet

give machinegun: Machinegun

give shotgun: Obter Shotgun

give grenade launcher: Obter Grenade Launcher

give rocket launcher: Obter Rocket Launcher

give lightning gun: Obter Lightning Gun

give railgun: Obter Railgun

give plasma gun: Obter Plasma Gun

give bfg10k: Obter BFG10K

give grappling hook: Obter Grappling Hook

give ammo: munição

PC

DESCENT 3



Cheat Codes

Durante o jogo, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente. Nota: os códigos não podem ser habilitados no modo multiplayer.

burgergod: Invencibilidade

ivegotit: todas as armas, energia e shields

moreclang: pular de fase

treesquid: mapa completo

deadofnight: destruir todos os

robôs

tuberacer: receber dano

shananigans: testuras estranhas

byebyemonkey: visão chase

framelength: exibir framerate

testicus: cloak

teletubbies: desconhecido

Cheat Codes (versão demo)

Durante o jogo, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente. Nota: os códigos não podem ser habilitados no modo multiplayer.

yummyfunyon: invencibilidade

blimpiebest: todas as armas, energia, shields e 500 de cada míssil

freeitup: matar todos os inimigos na mina

mightyaphodite: cloak



NIKA'S GAMES

Vende * Troca * Locação * Compra

Novos e Semi-novos

Linha completa/lançamentos

Assistência Técnica

Facilitamos o pagamento

Entregamos a domicilio

Despachamos via sedex

Central de vendas: (011) 875-2737

Site: www.teknobank.com.br/nikasgames

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM JOGOS

CONSERTOS

- TRANSCODIFICAÇÃO
- DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
- COMPONENTES E KITS
- CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
- PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS

TUDO VIA SEDEX

Atendimento: Rua da Veiga, 607 - Penha
CEP: 05445-000 Fone: (011) 6941-647 (loja)
Fone/Fax: (011) 6950-5604 (oficina) - São Paulo

PC



Naboo Starfighter de SWE1TFM

Na tela de opções do menu principal, coloque o cursor sobre "Settings", depois no box "Passcodes" e entre com o passcode "HALIFAX?". Ignore a mensagem incorrect entry. Então, entre com "IYNGWIE!" como um segundo passcode.

Para
anunciar

ligue: (011)
3641 - 0444

FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Completa

- CHAVEAMENTO
- TRANSCODIFICAÇÃO
- CONSERTOS EM GERAL
- ACESSÓRIOS PARA ARCADE

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS
DESCONTO ESPECIAL PARA LOCADORAS E OFICINAS

Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos

R: Santa Efigênia, 295 - 2º andar Loja 215
Fone: (011) 224-9418

GAME SHARK

Playstation LEGEND OF MANA

Códigos gerais

Destravar o jogo

..... D0050ECA 1040
..... 80050ECA 1000
ou .. D004FDE0 0EE8
..... 8004FDE0 17B0
Barra de Special 100%
(pressione L2+R2)
..... E010A90C 00030003
..... 80105588 03E7
..... 8010558C 03E7
..... 80105590 03E7
ou ... D010A90C 0003
..... 80105588 03E7
..... D010A90C 0003
..... 8010558C 03E7
..... D010A90C 0003
..... 80105590 03E7

Todas as habilidades de
special attack

..... 30043173 00FF
..... B0160002 00000000
..... 80043174 FFFF
ou 30043173 00FF
..... 80043174 FFFF
..... 80043176 FFFF
..... 80043178 FFFF
..... 8004317A FFFF
..... 8004317C FFFF
..... 8004317E FFFF
..... 80043180 FFFF
..... 80043182 FFFF
..... 80043184 FFFF
..... 80043186 FFFF
..... 80043188 FFFF
..... 8004318A FFFF
..... 8004318C FFFF
..... 8004318E FFFF
..... 80043190 FFFF
..... 80043192 FFFF
..... 80043194 FFFF
..... 80043196 FFFF
..... 80043198 FFFF
..... 8004319A FFFF
..... 8004319C FFFF
..... 8004319E FFFF

Dinheiro máximo

..... 8004316C 967F
..... 8004316E 0098

Todos os itens

..... B0800002 00000000
..... 80045720 5A5A

Todos os mapas

..... B0410002 00000000
..... 80046210 FFFF

Personagem principal

LV. 99

..... 30043750 0063

Max EXP

..... 30043751 003F

..... 80043752 0F42

HP 999

..... 80043754 03E7

Max Magic Status

..... 80043760 FFFF

..... 80043762 FFFF

..... 80043764 FFFF

..... 80043766 FFFF

..... 80043768 FFFF

..... 8004376A FFFF

..... 8004376C FFFF

..... 8004376E FFFF

Power infinito

(Pressione L2+R2)

..... D010A90C 0003

..... 801055D0 00FF

Max Attack

..... 800437A4 03E7

Slot de armas

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043798 FFFF

..... 8004379A FFFF

..... 8004379C FFFF

..... 8004379E FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 300437AC 00FF

Max Defence

..... 800437E4 0063

..... 800437E6 0063

..... 800437E8 0063

..... 800437EA 0063

Defence Slot 1

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 800437D8 FFFF

..... 800437DA FFFF

..... 800437DC FFFF

..... 800437DE FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 800437EC FFFF

Defence Slot 2

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043818 FFFF

..... 8004381A FFFF

..... 8004381C FFFF

..... 8004381E FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 8004382C FFFF

Defence Slot 3

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043858 FFFF

..... 8004385A FFFF

..... 8004385C FFFF

..... 8004385E FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 8004386C FFFF

2º personagem

LV. 99

..... 300439A0 0063

Max EXP

..... 300439A1 003F

..... 800439A2 0F42

HP 999

..... 800439A4 03E7

Max Magic Status

..... 800439B0 FFFF

..... 800439B2 FFFF

..... 800439B4 FFFF

..... 800439B6 FFFF

..... 800439B8 FFFF

..... 800439BA FFFF

..... 800439BC FFFF

..... 800439BE FFFF

Power infinito (pressio-
ne L2+R2)

..... D010A90C 0003

..... 8010580C 00FF

Max Attack

..... 800439F4 03E7

Slot de armas

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 800439E8 FFFF

..... 800439EA FFFF

..... 800439EC FFFF

..... 800439EE FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 300439FC 00FF

Max Defence

..... 80043A34 0063

..... 80043A36 0063

..... 80043A38 0063

..... 80043A3A 0063

Defence Slot 1

Todos os atributos no

LV15 e "+20"

..... 80043A28 FFFF

..... 80043A2A FFFF

..... 80043A2C FFFF

..... 80043A2E FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 80043A3C FFFF

Defence Slot 2

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043A68 FFFF

..... 80043A6A FFFF

..... 80043A6C FFFF

..... 80043A6E FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 80043A7C FFFF

Defence Slot 3

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043AA8 FFFF

..... 80043AAA FFFF

..... 80043AAC FFFF

..... 80043AAE FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 80043ABC FFFF

3º personagem

LV 99

..... 30043BF0 0063

MAX EXP

..... 30043BF1 003F

..... 80043BF2 0F42

HP 999

..... 80043BF4 03E7

Max Magic Status

..... 80043C00 FFFF

..... 80043C02 FFFF

..... 80043C04 FFFF

..... 80043C06 FFFF

..... 80043C08 FFFF

..... 80043C0A FFFF

..... 80043C0C FFFF

..... 80043C0E FFFF

Power infinito (Pressio-
ne L2+R2)

..... D010A90C 0003

..... 80105A48 00FF

Max Attack

..... 80043C44 03E7

Slot de armas

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043C38 FFFF

..... 80043C3A FFFF

..... 80043C3C FFFF

..... 80043C3E FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 30043C4C 00FF

Max Defence

..... 80043C84 0063

..... 80043C86 0063

..... 80043C88 0063

..... 80043C8A 0063

Defence Slot 1

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043C78 FFFF

..... 80043C7A FFFF

..... 80043C7C FFFF

..... 80043C7E FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 80043C8C FFFF

Defence Slot 2

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043CB8 FFFF

..... 80043CBA FFFF

..... 80043CBC FFFF

..... 80043CBE FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 80043CCC FFFF

Defence Slot 3

Todos os atributos no
LV15 e "+20"

..... 80043CF8 FFFF

..... 80043CFA FFFF

..... 80043CFC FFFF

..... 80043CFE FFFF

Ter todos os atributos
adicionais

..... 80043D0C FFFF

4º personagem

LV 99

..... 30043E40 0063

MAX EXP

..... 30043E41 003F

..... 80043E42 0F42

HP 999

..... 80043E44 03E7

Max Magic Status

..... 80043E50 FFFF

..... 80043E52 FFFF

..... 80043E54 FFFF

..... 80043E56 FFFF

..... 80043E58 FFFF

..... 80043E5A FFFF

..... 80043E5C FFFF

GAME SHARK

..... 80043E5E FFFF
Power infinito (pressão L2+R2)

..... D010A90C 0003
..... 80105C84 00FF
Max Attack

..... 80043E94 03E7
Max Defence

..... 80043ED4 0063
..... 80043ED6 0063
..... 80043ED8 0063
..... 80043EDA 0063

Defence Slot 1

Todos os atributos no LV15 e "+20"..
80043EC8 FFFF

..... 80043ECA FFFF
..... 80043ECC FFFF
..... 80043ECE FFFF
Ter todos os atributos adicionais

..... 80043EDC FFFF

Defence Slot 2

Todos os atributos no LV15 e "+20"

..... 80043F08 FFFF
..... 80043F0A FFFF
..... 80043F0C FFFF
..... 80043F0E FFFF

Todos os atributos adicionais

..... 80043F1C FFFF

Defence Slot 3

Todos os atributos no LV15 e "+20"

..... 80043F48 FFFF
..... 80043F4A FFFF
..... 80043F4C FFFF
..... 80043F4E FFFF

Todos os atributos adicionais

..... 80043F5C FFFF

Códigos Caetla

(Para os 4

personagens)

Max LV

..... B0040250 00000000

..... 30043750 0063

Max EXP

..... B0040250 00000000

..... 30043751 003F

..... B0040250 00000000

..... 80043752 0F42

Max HP

..... B0040250 00000000

..... 80043754 03E7

Max Attack

..... B0040250 00000000

..... 800437A4 03E7

Max Defence

..... B0040250 00000000

..... 800437E4 0063

..... B0040250 00000000

..... 800437E6 0063

..... B0040250 00000000

..... 800437E8 0063

..... B0040250 00000000

..... 800437EA 0063

Max Magic Status

..... B0040250 00000000

..... 80043760 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 80043762 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 80043764 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 80043766 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 80043768 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004376A FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004376C FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004376E FFFF

Power infinito (pressão L2+R2)

..... E010A90C 00030004

..... 801055D0 00FF

..... 8010580C 00FF

..... 80105A48 00FF

..... 80105C84 00FF

Max atributos para as armas

..... B0040250 00000000

..... 80043798 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004379A FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004379C FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004379E FFFF

..... B0040250 00000000

..... 300439FC 00FF

Max atributos de Defence Slot 1

..... B0040250 00000000

..... 800437D8 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 800437DA FFFF

..... B0040250 00000000

..... 800437DC FFFF

..... B0040250 00000000

..... 800437DE FFFF

..... B0040250 00000000

..... 800437EC FFFF

Max atributos de Defence Slot 2

..... B0040250 00000000

..... 80043818 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004381A FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004381C FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004381E FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004382C FFFF

Max atributos de Defence Slot 3

..... B0040250 00000000

..... 80043858 FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004385A FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004385C FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004385E FFFF

..... B0040250 00000000

..... 8004386C FFFF

Playstation

REBEL

ASSAULT II

(AM)

HP infinito

..... 800D2002 0010

Todas as fases

..... 800C07CC 1000

Playstation

ROCKMAN

Códigos para destravar o jogo

..... D006C92A 1040

..... 8006C92A 1000

ou

..... D006D066 1040

..... 8006D066 1000

Nintendo 64

POKÉMON

SNAP

Versão 2.41 ou superior

Requer o Keycode de Diddy Kong

Enable Code (deve ser ativado)

..... DE000400 0000

..... F103D8A0 2400

Master Bryan's

Activator 1 P1

..... D00489E0 00??

Master Bryan's

Activator 2 P1

..... D00489E1 00??

Pressione L para falso modificador de pontos para tamanho [Nota 1]

..... D00489E1 0020

..... 81232E52 ????

Pressione L para falso modificador de Score [Nota 1]

..... D00489E1 0020

..... 81232E6A ????

Pressione L para falso modificador de Report Score [Nota 2]

..... D00489E1 0020

..... 81232F60 00??

..... D00489E1 0020

..... 81232F62 ????

Todas as fases

..... 810C2212 0006

Maça

..... 803AE51F 0001

Maça e bomba

..... 803AE51F 0002

Maça, bomba e flauta

..... 803AE51F 0004

Obs.: pressione Start para começar a mover novamente.

Aperte L para parar no level Beach

..... D00489E1 0020

..... 802020F5 0001

Pressione L para parar no level Tunnel

..... D00489E1 0020

..... 801DDC55 0001

Pressione L para parar no level Volcano

..... D00489E1 0020

..... 801FC5C5 0001

Pressione L para parar no level River

..... D00489E1 0020

..... 801EF96D 0001

Pressione L para parar no level Cave

..... D00489E1 0020

..... 80202225 0001

Pressione L para parar no level Valley

..... D00489E1 0020

..... 801D9ABD 0001

Nota 1: Com este código, você deve segurar o botão L na hora que diz 'How's The Size?' e após mostrar seu 'Total', solte o botão L.

Nota 2: Com este código, você deve segurar o botão L na tela onde diz, 'No. of PKMN seen' e 'Report Score'; então, após mostrar o Report Score, solte o botão L.

Nintendo 64

MARIO

GOLF 64

Pro 3.0 Karat

Códigos Joker

..... D10F6008 00XX

..... D10F6030 00XX

Jogue como Bowser

..... 810BC840 000C

Modificador de coins

..... 810BF87A 00XX

Ajuste do vento (pressione C-◀)

..... D10F6008 0002

..... 810B45F0 0001

Todos os personagens

..... 810BC838 0004

..... 810BC83A 0006

..... 810BC83C 0008

..... 810BC83E 000A

..... 810BC840 000C

..... 810BC846 0005

..... 810BC848 0007

..... 810BC84A 0009

..... 810BC84C 000B

..... 810BC84E 000D

SOUL CALIBUR



"Pela história um homem torna-se um soldado, através da história um soldado torna-se um herói."

Este é um conto de almas e espadas, transcendendo o mundo e toda sua história, contada para toda a eternidade..."

-Da canção de um bardo no século XIV. Autor desconhecido.

O Advento da Perfeição

Desde que a Namco começou a converter seus melhores títulos de arcade para o Playstation, temos uma prova incontestável de que a empresa se preocupa em atingir a qualidade máxima. Títulos como Tekken, Soul Edge e Ridge Racer são exemplos desta política adotada pela Namco, de conseguir um nível visual o mais fiel possível e adicionar vários elementos não existentes no arcade, proporcionando uma diversão muito mais prolongada.

Mas, até agora, tínhamos que nos contentar com alguns "cortes" nos visuais, sempre compensados com outros elementos novos. Efeitos de transparência, resolução, frame rate, número de polígonos, cenários 3D e outras maravilhas tinham de ser simplificadas para que o console da Sony comportasse a conversão.

Um novo título em especial, vinha causando preocupação para aqueles que desejavam jogá-lo em casa. Era Soul Calibur. O jogo foi lançado no ano passado e repercutiu bastante, principalmente no Japão, centro mundial dos arcades. Para criar o novo game, a continuação de Soul Edge, a Namco utilizou-se de uma nova placa: a System 23. Este novo hardware tinha recursos como Z-Buffering, maior RAM e efeitos que suas placas anteriores (System 11 de Tekken 2, System 12 de Tekken 3 e System 22 de Ace Combat 22) não podiam gerar. Isso tornava muito mais difícil uma conversão de qualidade para o seu console adotado, o Playstation. Como o próximo sistema da Sony (Playstation 2) ainda



estava muito distante de ser lançado e o poderoso console da Sega se mostrava cada vez mais popular, a Namco decidiu fazer uma conversão para o Dreamcast.

Utilizando-se de todo o poderio do hardware do console, a empresa conseguiu fazer algo inédito: adicionar todos os extras que já estamos acostumados a ver em seus jogos, sem que nenhum detalhe gráfico fosse cortado, mas sim melhorados em todos os aspectos.

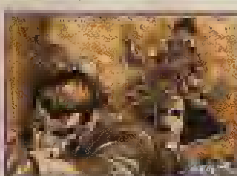
Vejamos, então, cada um dos tópicos, em detalhes, deste magnânimo exemplo de competência da Namco.

Uma História de Bravos Guerreiros

Um fato curioso em Soul Edge/Calibur é o enredo do jogo, extremamente detalhado e complexo para um game do gênero, que, combinado com um excelente character design (personagens carismáticos, com traços marcantes), cria uma atmosfera toda especial. O melhor é que cada personagem tem um background próprio, e alguns chegam a ser relacionados com outros.

O início dos eventos na cronologia, passados no século XVI, retrocede aos episódios passados em Soul Edge, o predecessor.

A história começa com **Capitão Cervantes de Leon**, um dos mais temíveis piratas da era. Depois de adquirir as espadas gêmeas do mal "Soul Edge", Cervantes e sua poderosa embarcação "Adrian" espalharam o medo pelo Oceano Atlântico, consumindo as almas daqueles que cruzassem o seu caminho. **Ao ser totalmente dominado pelas espadas demoníacas**, ele mata toda a sua tripulação e os habitantes da vila portuária onde sua embarcação está atracada, na Espanha. Depois da carnificina, Cervantes descansa nos restos do que era conhecido como a "Estalagem da Calda Negra". As espadas gêmeas estavam temporariamente satisfeitas em seus desejos de consumir almas, descansando e preparando-se para criar a "Cria das Espadas do Mal". Durante os vinte anos seguintes, os rumores das espadas demoníacas se espalharam pelo mundo. **Alguns acreditavam que elas eram as espadas da salvação, enquanto outros as chamavam de arma definitiva.** Alguns, se-



lecionados pelo destino e história, buscaram a



Soul Edge por motivos pessoais. Poucos chegaram até as espadas do mal, e aqueles que realizaram este feito, tiveram seus destinos amaldiçoados, tendo suas almas devoradas pelas espadas insaciáveis. Contudo, houve uma pessoa que lutou contra este destino... Sophitia, a lutadora sagrada de Hephaestus, o Deus dos Ferreiros. Durante a cruel batalha com Cervantes, **ela conseguiu destruir uma das espadas gêmeas.**

Mas ao fazer isso, pedaços da arma destruída voaram contra seu corpo. Cervantes, com um ódio como se parte dele houvesse sido destruída, estava para tirar a vida da lutadora sagrada, quando Taki, a "Caçadora do Submundo", chegou para desafiá-lo. Fora de controle pela perda de uma de suas lâminas assassina, **Cervantes é derrotado por Taki**, que leva consigo um pedaço da espada destruída e a guerreira ferida. Siegfried, o "Inocente Lado Negro", visitou o porto buscando as espadas da lenda para sua vingança, encontrando o corpo de um capitão pirata. Atraído por uma espada segura na mão do pirata morto, Siegfried se aproximou para tomar posse da arma, mas de repente o corpo foi envolto pelo fogo do inferno. Foi como se um espírito do mal se materializasse na terra, tomando o corpo de Cervantes. Um combate intenso então teve início.

Empunhando a enorme Zweihander (espada de duas mãos) "Faust", **Siegfried saiu vitorioso da cansativa luta**, mas tudo o que restou foi o

inerte corpo em chamas e a Zweihander quebrada. Os olhos do jovem pousaram sobre a Soul Edge restante, e **suas mãos ambiciosas tocaram a arma do mal**, como se fosse guiado por uma força maligna, desejosa por um novo hospedeiro para manter seu poder e controle. Naquela noite, algumas pessoas

na costa espanhola viram uma misteriosa, **mas bela cena de uma coluna de luz branca perfurando as nuvens e se espalhando pelo céu.** Mal

sabiam eles que aquele momento representava o nascimento da Semente do Mal, que causaria o desastre através do mundo...

Aí iniciam-se os episódios travados em Soul Calibur, mostrando o desenrolar da história da espada do mal, devoradora de almas, e de todos os guerreiros que ousam enfrentar aquele que a empunha. Novas figuras surgem

com diferentes ambições, enquanto velhos conhecidos retornam para, mais uma vez, se tornarem páginas na história.

Das novas almas que emergem, **Kilik**, o "Destino Despertado", é um mestre na arte do Bo (bastão), possuidor do lendário bastão Kali-Yuga (um dos três tesouros do templo), e treinado no templo Ling-Sheng Su. Seu templo foi atacado pela Semente do Mal, e todos os seus companheiros foram mortos, mas Kilik conseguiu resistir, graças ao espelho Dvapara-Yuga (o artefato em volta de seu corpo), outro dos tesouros do templo, que consegue controlar as influências do mal. Sendo o único a resistir, Kilik se viu obrigado a matar seu próprio mestre, que o criou, Xianglia, seu amor, e todos os seus amigos. Depois da tragédia, ele foi treinado por um homem velho, que surgiu para ensinar a arte secreta ao sucessor do templo. Kilik aprendeu que nunca deveria se separar dos dois artefatos sagrados, e tinha de aprender a controlar o mal que deseja possuir a ele e sua arma. Após três anos de treinamento, Kilik parte para purificar-se e a sua arma, mas teme que a Kali-Yuga possa tornar-se uma nova Soul Edge se ele falhar.

Xianghua, a "Flor Itinerante da Brisa", é uma estrela da viajante Ópera de Pequim. Mas, na verdade, isso não passa de um plano do imperador do Império Ming, para obter a lendária Soul Edge, disfarçando a guerreira como estrela. Xianghua (leia Xiang-fa) veio treinando sob a tutela de sua mãe desde que era uma criança. "Você nasceu para completar uma importante tarefa... lute em seu caminho para o destino amaldiçoado!" foram as últimas palavras de sua serena mãe. Xianghua sai para a sua busca, com a Klita-Yuga, a arma de sua família (o terceiro tesouro do templo Ling-Sheng Su), sentindo as grandes ondas do tempo.

Maxi, o "Elegante do Mar do Sul", era um pirata do Reino de Ryukyu que navegava livre como o vento. Certa vez ele ancorou seu navio em um porto da Índia e saiu para passar a noite, enquanto seu irmão de juramento, Kyam, permaneceu na guarda da embarcação. Kilik procurava por um navio para o oeste, e escolheu a nau de Maxi entre muitas, o que agradou Kyam. Enquanto o novo passageiro esperava pelo retorno do capitão, uma outra embarcação, envolta por uma espessa neblina se aproximou. Criaturas demoníacas invadiram o navio de Maxi, onde Kilik, sem saber o que se passava, travava uma batalha com sua Kali-Yuga, mas a tripulação ia sendo dizimada aos poucos. Maxi chegou em momento oportuno, unindo forças com Kilik para expulsar as criaturas do mal. Mas tudo foi em vão, um gigante chamado Astaroth feriu mortalmente Kyam e arrancou a Dvapara-Yuga de Kilik, que perdeu o controle. Maxi conseguiu retornar o artefato ao seu novo amigo, que caiu inconsciente, mas seu

maior temor se concretizou. Seu irmão de tanto tempo morreu diante dos seus olhos, pedindo que Maxi levasse Kilik para o oeste. O pirata perdeu tudo em um instante, e prometeu viajar com Kilik para se vingar de Astaroth por Kyam.

No dia em que os aldeãos espanhóis viram a coluna de luz que cortou os céus, surgiu a figura mais misteriosa de Soul Calibur: **Nightmare**, o "Pesadelo Celeste". O cavaleiro azul de olhos vermelhos carrega a enorme espada em sua deformada mão direita. Ninguém que pousou os olhos sobre aquele penetrante e cruel olhar vermelho sobreviveu, ninguém, desde bravos guerreiros até bebês inocentes, foi poupado. O olho da bizarra espada parecia se deliciar em êxtase com o sangue daqueles que tinham a alma devorada. Era como se o Capitão Cervantes tivesse retornado, mas com um terror e maldade superando de longe o original. "Nós estamos vindo, pai".

Isabela Valentine, mais conhecida como **Ivy**, a "Enfeitada Lâmina do Isolamento", foi criada com amor como a filha de uma nobre família inglesa. Porém, quando seu pai morreu, já em estado de loucura, e sua mãe o acompanha, Ivy descobre que seus verdadeiros pais são outros. Ao pesquisar os pertences de sua família, ela encontra o diário de seu pai, descobrindo que ele ficou obcecado por uma espada chamada Soul Edge, a chave da imortalidade, segundo ele. Ivy tornou-se uma alquimista para seguir os sonhos de seu pai. Pesquisando, ela descobriu a verdadeira forma da Soul Edge, decidindo destruir a espada para limpar o nome da família Valentine. Mas, para isso, ela precisava de uma arma mais poderosa. Foi então que Ivy, com seus conhecimentos, criou uma arma que podia alternar sua forma entre chicote e espada. Mas, ainda assim, ela era apenas um artefato inanimado; nunca poderia superar uma lâmina viva. Após usar todos os seus conhecimentos e recursos, realizando rituais macabros, um espírito misterioso surgiu e tornou-se um só com a arma. Sua espada agora estava completa, mas Ivy ainda não sabia a verdade sobre seus pais reais.


Da ambição de um homem de se tornar um deus, surgiu **Astaroth**, "Um Soldado do Herege". De um ritual satânico, o gigante despertou, com memórias que não eram suas, sob o som dos cânticos da morte. Então o sacerdote Kyum mrl py eltzk (não, isso não foi digitado aleatoriamente no teclado, é realmente o nome do mago) ordenou que sua criatura encontrasse a espada demoníaca Soul Edge.

Guerreiros conhecidos também retornam para o campo de batalha, como **Heishiro Mitsurugi**, o "Mercenário em uma Era de Guerras". Em Soul Edge, Mitsurugi, depois de perder todos os traços da Soul Edge, enfrentou Tanegashima,

Cada personagem possui um enredo particular e tem o seu papel na complexa história da luta contra a espada do mal.

que portava um rifle, o qual ele dizia ser mais poderoso que qualquer espada. Depois de descobrir que o homem falava a verdade, e tomar um tiro no peito, Heishiro percebeu que precisava estudar novas artes de combate para superar o rifle de Tanegashima. Depois de um treinamento adicional, ele ouviu a história de um cavaleiro chamado Nightmare e sua espada invencível vagando pela Europa em uma trilha de sangue. "Prepare-se para a minha chegada, Nightmare-qualquer coisa! Eu estarei aí para pegar sua espada!" Mitsurugi se preparava mais uma vez para sua jornada.

Retornando para sua casa com uma farsa da Soul Edge, **Taki**, a "Sombra Ilusória da Confinadora do Demônio", tenta aplicar a farsa em sua adorada, mas quebrada, ninjatou Rekki-maru, mas as duas lâminas se repeliam. Enquanto isso, a ninja era atacada por assassinos aparentemente enviados por Toki, seu mestre ninja. Ela facilmente conseguiu se livrar deles, mas descobriu que eles estavam atrás de sua ninjatou espiritual, Mekki-maru, a qual Hachibei confiou a ela. Lembrando-se das palavras de Hachibei, pedindo para ela nunca deixar que a Mekki-maru caia nas mãos de Toki, Taki tenta fundir a farsa da Soul Edge com sua ninjatou espiritual. As duas se unem imediatamente, transformando a Mekki-maru em uma lâmina amaldiçoada, com um poder que nem mesmo Taki, com seu poder espiritual, pode controlar. A ninja então soube de rumores sobre um desconhecido que possuía uma nova espada do mal, e percebeu que esta deveria ser a Soul Edge restante, pois sua Rekki-maru ainda ressonava como antes. Taki planejava por as duas espadas, Mekki-maru e Soul Edge, batalhando juntas para balancear seus poderes maus.



DREAMCAST

SOUL CALIBUR

NAMCO - GD

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	5.0	INOVAÇÃO	4.7
SOM	4.6	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.8		

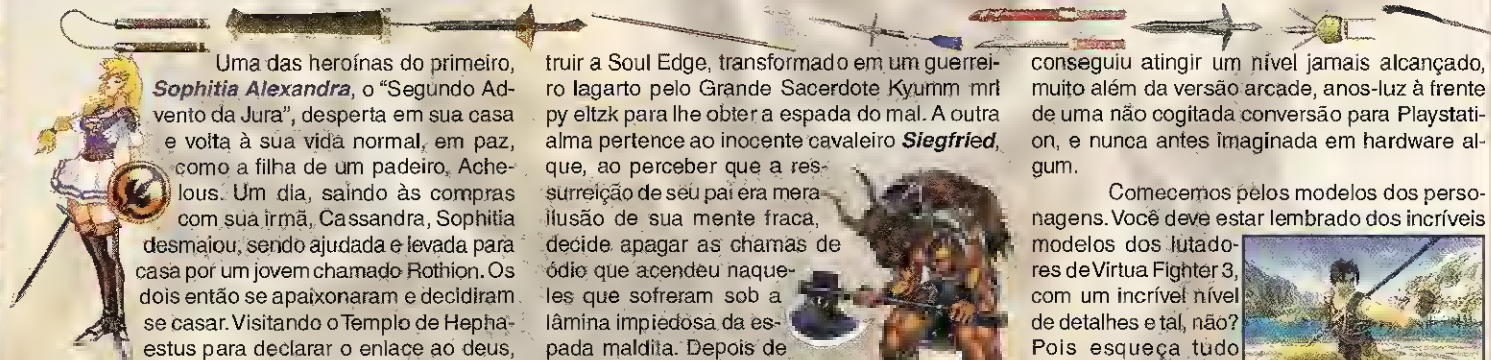
PRÓS

- O que você está procurando aqui? Vá logo comprar o seu Dreamcast com Soul Calibur!

CONTRAS

- Talvez a única falha seria a falta das conhecidas CGs da Namco, mas isso é mais questão de capricho que de perfeição

4.8



Uma das heroínas do primeiro, **Sophitia Alexandra**, o "Segundo Advento da Jura", desperta em sua casa e volta à sua vida normal, em paz, como a filha de um padeiro, Achei-lous. Um dia, saindo às compras com sua irmã, Cassandra, Sophitia desmaiou, sendo ajudada e levada para casa por um jovem chamado Rothion. Os dois então se apaixonaram e decidiram se casar. Visitando o Templo de Hephæstus para declarar o enlace ao deus, eis que o próprio surge diante deles. Hephæstus, o Deus dos Ferreiros, revela que a Soul Edge restante estava recuperando o poder, e ele precisava da ajuda de Sophitia mais uma vez. Rothion pediu para ir no lugar dela, mas o deus delegou outra tarefa ao nobre ferreiro, a de forjar o escudo e a espada que sua amada iria usar. Com o aço sagrado dado por Hephæstus, Rothion forjou a Omega Sword e o Elk Shield, com os quais Sophitia partiu, purificando as terras contaminadas pela semente do mal e perseguindo a espada do mal.

Após sua jornada sem sucesso em busca da Soul Edge, **Voldo**, o "Guardião do Inferno", retornou para o Money Pit e encontrou seu palácio inundado por uma tempestade. Ele usou de todos os recursos para drenar a água e restaurar tudo, mas desistiu quando uma parte inteira do palácio afundou na água. Enquanto isso, uma lutadora invadiu o Money Pit atrás de notas de Vercci sobre Soul Edge. Revoltado pela invasão do santuário de seu mestre, Voldo combateu a intrusa, que acabou fugindo, confundindo o lutador enfurecido com sua espada serpente e seu estilo de luta incomum. Ao relatar os fatos para Vercci, ajoelhado diante de seu caixão, Voldo ouviu as palavras de seu mestre: "Voldo, você não sentiu a aura negra dela? Ela tinha o odor da Soul Edge... Vá atrás dela, e traga-me a Soul Edge! Você entendeu? Lembre-se, eu confio em você...". Com isso, o guerreiro das katar duplas deixou o Money Pit mais uma vez... atrás da Soul Edge.

Além dos dez guerreiros principais, outras almas surgem sob certas condições durante o jogo. Alguns destes são novos, enquanto outros já eram conhecidos desde Soul Edge. O interessante é que mesmo estes personagens "extras" têm um enredo bem elaborado.

O primeiro deles é **Hwang**, que deixa mais uma vez a Força Costeira de sua nação, sob as ordens do almirante Lee Sun Shin, para ir atrás de Seung Mina, a filha de seu mestre Seung Han Myong, que fugiu novamente de casa atrás da Soul Edge. Depois deste, nós temos **Yashimitsu** (sim, aquele de Tekken), que busca a espada maldita para se vingar de um lorde, que dizimou seu clã e cortou-lhe a mão direita. O terceiro dos lutadores extras, é **Lizardman**, que era um dos 24 mortais, Aeon Calcões, incumbidos por Hephæstus para des-

truir a Soul Edge, transformado em um guerreiro lagarto pelo Grande Sacerdote Kyumm mrl py eltzk para lhe obter a espada do mal. A outra alma pertence ao inocente cavaleiro **Siegfried**, que, ao perceber que a ressurreição de seu pai era mera ilusão de sua mente fraca, decide apagar as chamas de ódio que acendeu naqueles que sofreram sob a lâmina impiedosa da espada maldita. Depois de uma batalha sem motivo com Sophitia, **Rock** é avisado pela garota para retornar para sua única família: o nativo americano órfão Bangoo; mas sua paz com o protegido é quebrada pela invasão dos homens-lagarto, que levam o garoto, obrigando Rock a viajar para Europa mais uma vez. **Seung Mina**, depois de ser encontrada e levada de volta para casa por Hwang durante sua busca pela Soul Edge, foge mais uma vez da tutela de seu pai em busca da "espada da salvação", para provar ser digna de entrar como voluntária na Força Costeira; porém, em solo europeu, ela encontra uma adversária que a vence facilmente com sua espada serpente, e percebe que precisa de mais treino se quiser obter a Soul Edge; um homem bêbado, de nome Kong, se oferece para treinar Mina nas artes do bastão e, depois de um ano de treinamento, entra para a força costeira, deixando, sem saber, Hwang a par do paradeiro da garota fugitiva. O ambicioso Capitão **Cervantes de Leon** (que não estava presente na versão arcade de Soul Calibur), depois de provar do gosto do poder, ressurgiu das cinzas para recuperar a espada do mal. **Edge Master** é um homem misterioso, que, ciente de sua missão como protetor do templo Ling-Sheng Su, surge para treinar o único sobrevivente do ataque das forças da semente do mal. Para finalizar, **Inferno** é o ser misterioso que domina todas as artes da luta, personificando todas as almas destinadas a enfrentarem a lâmina da Soul Edge.

Fechando com chave de ouro, cada personagem tem um desfecho surpreendente ao terminar o game. Para citar alguns, Xianghua descobre que é a destinada a destruir a essência do mal quando sua espada Klita-Yuga revela ser a lendária espada Soul Calibur, Astaroth mata seu criador e a si próprio, Nightmare é o próprio Siegfried, que pensava ser o seu pai revivido, Maxi tem um trágico e emocionante fim, enquanto Sophitia volta para os braços de seu amado. Para não estragar mais a sua surpresa, fica por sua conta terminar o game com cada personagem e descobrir o que seus destinos lhes reservam.

Colírio Para os Olhos

O elemento mais impressionante da versão Dreamcast de Soul Calibur é, sem sombra de dúvida, o trabalho gráfico. A Namco teve o dom de partir do ponto zero e recriar tudo, desde os modelos dos personagens e cenários até os efeitos especiais, valendo-se da inacreditável capacidade do console da Sega. A empresa

conseguiu atingir um nível jamais alcançado, muito além da versão arcade, anos-luz à frente de uma não cogitada conversão para PlayStation, e nunca antes imaginada em hardware algum.

Comecemos pelos modelos dos personagens. Você deve estar lembrado dos incríveis modelos dos lutadores de Virtua Fighter 3, com um incrível nível de detalhes e tal, não? Pois esqueça tudo isso, o trabalho nos personagens de Soul Calibur tornam os modelos de VF3 uma vergonha, obsoletos, ultrapassados. O trabalho da Namco foi tão primoroso que você simplesmente não vai acreditar. Para uma comparação mais realística, é necessário pegar como exemplo os fantásticos modelos poligonais de Dead or Alive 2 de arcade, na placa Naomi, produzido pela Tecmo. Este é o único game que pode se equiparar a Soul Calibur.

Voltando um pouco no tempo, nós chegamos até a época em que era necessário construir modelos 3D com um número de polígonos reduzido, aplicando-se texturas para simular relevo. Um exemplo claro desta técnica é Metal Gear Solid (Konami, Playstation), onde é aplicada uma boa textura nas roupas para simular satisfatoriamente detalhes como bolsos, estampas, cintos e outros; ou Goldeneye (Rare/Nintendo, Nintendo 64), onde, para simular a face dos personagens, aplica-se uma textura (que nada mais é que um bitmap, uma imagem plana) de rosto sobre os polígonos praticamente chapados da frente de cada um deles. Outro exemplo comum disso são os chamados "dedos colados", técnica ainda muito utilizada, onde a mão dos personagens é constituída de um simples bloco, texturizado de forma a simular a separação em dedos.

Com o advento de hardwares mais poderosos, como a Model 3 da Sega, a possibilidade de curvas e texturas mais detalhadas, além de efeitos que realçavam o visual, permitiu que modelos cada vez mais realistas fossem criados. Desta vez, o rosto tinha formas como nariz e cavidade dos olhos, dedos separados e pequenos objetos que moviam-se independentemente nos trajes dos personagens, além de formas realmente redondas, mas ainda com alguns cantos quadrados e juntas estranhas ou inadequadas.

Com a versão Dreamcast de Soul Calibur, a Namco dá um passo à frente das tecnologias mais avançadas da atualidade. Os modelos dos personagens são construídos com um alto número de polígonos, traçando desde sali-



ências como nádegas e seios, até os dentes (separados) e a língua de cada um (pode acreditar nisso, você percebe estes minuciosos detalhes quando um personagem abre a boca).

Tudo é bem suave nos corpos dos personagens. Cada parte do corpo é construída com curvas adequadas, sem nada de serrilhado nas extremidades, nenhum canto quadrado ou superfície reta, e com junções perfeitas. Você não verá mais defeitos como quebras nas juntas dos braços ao tronco ou afinamento nos cotovelos, onde unem-se braços e antebraços. Tudo é apropriado, desde a curvatura nos joelhos até os **dedos separados e renderizados independentemente** (eles têm até unhas). O nível de detalhes chega



ao extremo de você poder notar as veias saltadas no corpo de Astaroth. Mas isso ainda não é o bastante para a Namco; eles simplesmente criaram um novo sistema de flexão de músculos que permite tórax ondular, seios e nádegas balançarem realisticamente (não com os exageros de Dead or Alive), e peles que se esticam sem que os polígonos quebrem ou mesmo que sejam identificados. A suavidade de movimentos é tamanha que passam até noção de peso ou leveza. Repare no contraste entre o bailado de Xianghua enquanto ela realiza seus movimentos, e a introdução de Astaroth, quando ele arrasta seu enorme machado.

Outro fato notável está nas **expressões faciais dos personagens**. Os elementos que tornam o rosto (sombrancelhas, olhos, boca) movem-se independentemente para expressar as feições. O mais incrível é que a boca não apenas se abre e fecha a cada fala ou grito, como também acompanha a movimentação exata exigida por cada tonema, assim como as sombrancelhas simulam expressões de raiva ou alegria que acompanham as falas.

Tudo isso mostra um dos melhores trabalhos de Motion Capture já realizados, que você pode conferir de perto nos modos Exhibition Theater (onde os personagens exibem seus movimentos), Battle Theater (uma luta na qual você pode ter o controle livre da câmera) e Profile (onde é possível conferir as falas de cada personagem), dentro da opção Museum.

Cada objeto no traje dos personagens foi construído à parte e depois aplicado sobre o modelo dele, e não "colado" diretamente no personagem por uma textura. É possível notar desde broches, botões e cintos (com detalhes e relevo), até braceletes, sandálias e outros pequenos objetos que fazem parte da roupagem de cada personagem. Tudo isso movendo-se independentemente com uma física realística, simulando os movimentos reais agindo sob leis como gravidade e inércia. Cada objeto, como cabelos, acessórios e tecidos, move-se de acordo com o vento ou o impulso e inércia aplicada por certos



movimentos. O detalhamento dos objetos (como inscrições, sulcos e superfícies apropriadas para cada tipo de material) é possibilitado graças às incríveis texturas utilizadas. Só para citar alguns exemplos, **você pode distinguir os kanjis** (caracteres japoneses de origem chinesa) **no tecido da roupa de Mitsurugi** (no seu segundo traje), ou os desenhos de dragões na roupa de Maxi, ou até mesmos as "roupas íntimas" das garotas quando seus trajes curtíssimos esvoaçam com o vento (ahhhh, Sophitia).

As armas, um dos elementos principais do jogo, também receberam um tratamento todo especial. As lâminas das Katar de Voldo, por exemplo, movem-se independentemente, o Bo de Kilik flexiona a cada balanço, as armas metálicas têm um excelente efeito de reflexo (pense em um Gran Turismo bem melhorado), a espada serpente de Ivy alterna entre sua forma de espada e chicote com um efeito incrível e a **Soul Edge de Nightmare possui um olho que se move por vontade própria**, dando até mesmo uma personalidade para a espada viva.



Mas não é só nos modelos dos personagens que Soul Calibur brilha otuscantemente, os cenários também receberam o mesmo tratamento.

Aqui também vale fazer uma menção sobre as conversões de arcade tradicionais. Pegando como exemplo o Tekken 3 de Playstation, da própria Namco, facilmente percebe-se que alguns detalhes dos cenários, que na versão arcade eram poligonais, viram meros bitmaps de fundo, como é o caso do templo no estágio de Hwoarang. Isso acontece na maioria dos casos de conversões de games poligonais de arcade para consoles domésticos, até hoje... Com Soul Calibur, não contente em apenas trazer fielmente os cenários do arcade, a Namco decidiu também iniciar o trabalho do zero e construir algo que estivesse muito além do que poderia ser concebido.

Grandes objetos dos cenários, como templos e estátuas, dão a impressão de serem objetos em 2D aplicados no fundo, pois você já está condicionado a acreditar nisso; mas basta você andar um pouco pelo cenário que logo se percebe a mudança de perspectiva destes grandes objetos, e você cai na realidade de que eles realmente são construídos com polígonos. Praticamente todos os objetos que você vê em cada estágio, dos mais aparentes até os mais distantes, são inteiramente construídos em 3D e texturizados em tempo real.

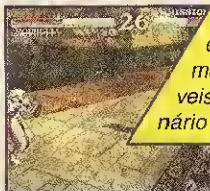
Em tudo o nível das texturas surpreende. Você vai ficar abismado até mesmo com o chão, cheio de detalhes. Isso porque a Namco não reaproveitou nenhuma textura do arcade, mas sim re-renderizou todas elas com uma resolução altíssima.

O número de objetos se movendo na tela também impressiona. É possível ver peixes nadando nas águas transparentes que envolvem algumas arenas, tolas de árvore caindo do céu

Repare na cidade totalmente poligonal no cenário de fundo. A resolução e o nível de detalhes são realmente impressionantes.



A textura é renderizada em uma resolução altíssima. Observe todos os incríveis detalhes do chão do cenário de Voldo.



e espalhadas pelo chão acompanhando o movimento do vento e dos personagens (se alguém faz um corte de espada rente ao chão, as folhas esvoaçam na direção do movimento), pingos d'água que batem nos personagens e suas armas, ratos andando pelos cenários, **poeira subindo ao impacto de armas ao chão**, candelabros pendurados, tochas iluminando locais escuros e refletindo as chamas na água, flechas e balas de canhão voando pela tela. E tudo isso sem nunca, jamais, em nenhuma situação haver uma mínima queda de frame rate.

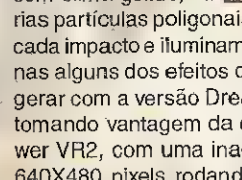


Como se já não bastasse, além de ter um grande número de cenários, alguns deles ainda têm duas versões, mudando em período do dia (noite/dia) ou estação do ano (outono, inverno, etc.).

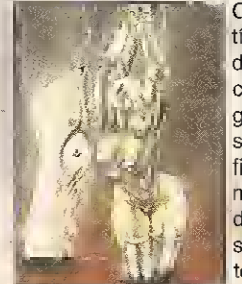


Para coroar a parte gráfica, somando-se aos personagens e cenários, estão os efeitos visuais. **Luzes que refletem nos personagens, vários níveis de transparência nos trilhos deixados pelas armas** e também em partes dos cenários e personagens, fumaça que sai pelo nariz e boca dos lutadores em cenários com clima gelido, várias partículas poligonais luminosas que voam a cada impacto e iluminam tudo ao redor. São apenas alguns dos efeitos que a Namco conseguiu gerar com a versão Dreamcast de Soul Calibur, tomando vantagem da capacidade do chip Power VR2, com uma inacreditável resolução de 640x480 pixels rodando a 60 tps (frames por segundo) constantemente.

Há um outro problema que os games poligonais costumam sofrer: a sombra dos objetos sobre o cenário. Mas nem deste mal Soul Calibur se mostra sucetível. Um ótimo exemplo deste problema está na conversão de Virtua Fighter 3 para DC, onde a sombra dos personagens ficava totalmente disforme ao agir sobre partes dos cenários. Já os personagens Soul Calibur têm uma sombra com a



Calibur se mostra sucetível. Um ótimo exemplo deste problema está na conversão de Virtua Fighter 3 para DC, onde a sombra dos personagens ficava totalmente disforme ao agir sobre partes dos cenários. Já os personagens Soul Calibur têm uma sombra com a



forma constantemente perfeita, sem problemas nos cantos, emendas ou quebras de qualquer tipo. Veja, por exemplo, a arma de Ivy quando está na forma de chicote; **até mesmo os gomos da espada e o cabo que as une tem a sombra simulada com perfeição.**



Melodia Para os Ouvidos

MELODIA PARA OS OUVIDOS

Aqui o chip da Yamaha se mostra extremamente eficiente. Aproveitando a capacidade sonora da máquina, a Namco conseguiu obter uma qualidade sonora bem acima da média.

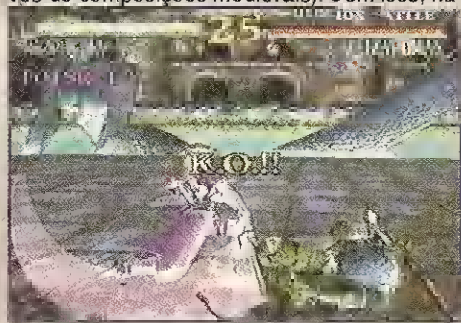
Todas as músicas foram extremamente bem sampleadas, simulando melodias inteiramente orquestradas. As composições têm um "quê" de filmes épicos, com ambientação medieval, assim como no primeiro game. A variedade de músicas também é grande, sempre combinando com seus respectivos cenários e personagens. Além disso, você pode ouvir estas peças sonoras em um **sound test bem completo.** Mas nem todas estão disponíveis logo de início; para habilitá-las, é necessário ouvir cada uma durante o game.



Os efeitos sonoros são o verdadeiro destaque no som, dando um toque todo especial à ação da batalha. **Espadas batendo contra escudos, pancadas no corpo dos personagens, armaduras balançando ao correr, ambientação com pássaros, água corrente, ventos; até mesmo os ruídos dos passos dos personagens variam de acordo com o tipo de solo em que ele está pisando.**

A quantidade de vozes também impressiona. Durante as batalhas, cada lutador tem uma gama incrível de grifos para seus respectivos ataques e outras ações. Além das mais variadas falas, extremamente nítidas, sampleadas em altíssima qualidade.

Apesar da qualidade, um ponto negativo surge justamente na parte sonora. Em Soul Edge para Playstation, a Namco adicionou às músicas originais do arcade, suas respectivas versões remixadas e também as versões inéditas do Khan's Super Session (composta basicamente de músicas techno, dance ou pop ao invés de composições medievais). Com isso, ha-

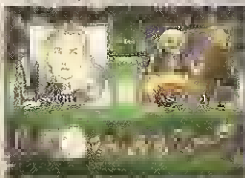


via três versões para cada música. Já em Soul Calibur para Dreamcast, a Namco optou por deixar apenas as composições da versão arcade, que já são excelentes, mas não suficientes para um console doméstico.

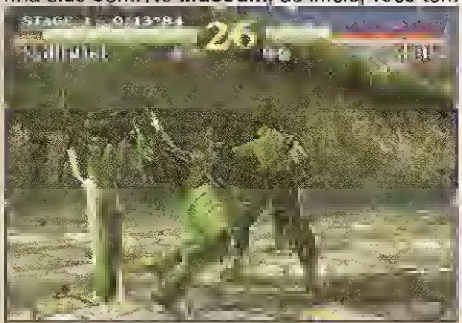
O Sentido da Diversidade

A qualidade das conversões de arcade da Namco para consoles domésticos é incontestável. Ela sempre procura manter seus games o mais fiel possível da versão original e adiciona uma porção de elementos que prolongam a diversão (isso é o verdadeiro objetivo de uma conversão para um console doméstico, pois mantém o jogador atraído mesmo depois de jogar bastante). Mas desta vez a empresa se superou, trazendo o maior número de elementos extras e atrativos já vistos em um game.

Bom, para começar vamos citar aqueles que você já tem disponíveis logo de início. O primeiro modo de jogo é o **Mission Battle**, que será explicado mais tarde. O **Arcade** é o modo clássico, onde **você escolhe um dos 10 personagens iniciais** (mais serão habilitados mais tarde) e lufa contra os oponentes até enfrentar o seu

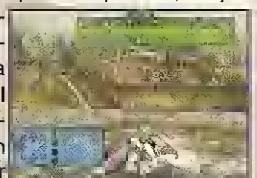


sub-chefe (varia de acordo com seu personagem) e, por último, o chefe final Inferno, podendo assistir ao desfecho de seu personagem (ilustrações com texto) e os créditos finais. Em seguida, temos o **Vs Battle**, um modo para batalhas entre dois jogadores, onde os dois escolhem seus respectivos lutadores e então o cenário da lufa, com a possibilidade de dar vantagem de energia para um ou outro jogador. O **Team Battle** é o modo para promover batalhas entre times de dois jogadores (ou contra o computador), podendo formar times de 1 a 8 personagens (cada jogador escolhe o tamanho de seu time, sendo possível lutas entre um time de 2 lutadores contra outro de 8), no velho esquema de "saí o perdedor, entra o próximo do time", até que sobressaia o jogador com o time vencedor. O **Time Attack** é parecido com o arcade (o nível de dificuldade é sempre o padrão, não pode ser alterado para este modo), mas você deve frear sua capacidade de superar os adversários no menor espaço de tempo, para registrar seus melhores tempos no ranking. Ainda temos o **Survival**, onde você escolhe um personagem e luta em batalhas de um simples round contra os oponentes controlados pela CPU, que ganham mais dificuldade a cada 10 batalhas (você ganha um pouco de energia ao passar cada oponente), até que você seja derrotado, registrando seu nome no ranking caso seu desempenho tenha sido bom. No **Museum**, de início, você tem



apenas a opção **Battle Theater** (outras opções são liberadas mais tarde), onde é possível escolher dois personagens e o cenário de batalha para assistir à uma lufa entre os personagens escolhidos, controlados pelo computador, na qual

você pode até controlar a câmera livremente. O jogo conta ainda com um indispensável **Practice**, extremamente completo com opções para conferir os golpes de seu personagem (e assistir ao computador realizando-os), lutar contra um personagem parado (onde você pode definir o tipo de ação dele entre parado, pulando, defendendo, aparando, repelindo, caído de rosto para baixo ou para cima, etc., etc., etc.), contra a CPU (podendo definir o seu nível de dificuldade) ou contra um outro jogador, definir se os seus golpes terão efeito de Counter (de afaque, de corrida ou de back dash), gravar uma sequência de comandos (para você poder repeti-la com o toque de um botão), iniciar um replay instantâneo; tudo com indicações na tela do tipo de ataque, dano causado por cada golpe, dano total de combos e número de hits. No **Options** você encontra um menu bem completo, com **Game Options**, para você escolher nível de dificuldade, número de rounds de cada batalha, quantidade de energia para 1 jogador e também para batalhas versus, duração dos rounds, mudar ou não seu personagem ao pegar continúes, ativar tela de seleção de personagens simplificada, selecionar ou não estágio em cada batalha, defesa em posição neutra (se o oponente desferir um golpe quando seu personagem está completamente parado, ele defenderá automaticamente), comandos dos golpes exibidos no formato Dreamcast (X para corte horizontal, Y para corte vertical, A para defesa e B para chute) ou Arcade (A para corte horizontal, B para corte vertical, G para defesa e K para chute), e ativar ou desativar mensagens de ajuda para as opções selecionadas; ainda dentro do Options, você encontra a opção **Memory Card**, para salvar ou carregar dados dos VMSS; no **Controller Setting** você pode configurar os controles como bem entender (escolhendo entre 3 configurações pré-definidas ou livre), inclusive definindo funções para os botões L e R; no **Adjust Display** é possível ajustar a tela livremente, para enquadrar tudo no seu monitor (inclusive as barras e indicações na tela podem ser movidas); tem ainda o **Record**, para você conferir os rankings de Time Attack, Survival, estatísticas de vitórias/derrotas, etc.; e a última opção do Options é o **Sound Options**, onde você pode escolher entre saída de som Mono ou Estéreo, o volume das músicas e efeitos sonoros e também ouvir cada uma das 30 músicas (algu-



mas devem ser habilitadas). Além do Options, há ainda a opção **Internet**, que, infelizmente, não serve para jogar com outras pessoas via rede, mas sim para acessar a página de Soul Calibur na Internet e, futuramente, baixar novos cenários e telas de fundo para a tela título.

Para **habilitar mais novos personagens**, você deve terminar várias vezes no modo arcade (não importando o personagem e outras configurações como dificuldade). Desta forma, você terá acesso a Hwang, Yoshimitsu, Lizardman, Siegfried, Rock, Seung Mina e Cervantes (personagem do primeiro game, exclusivo da versão Dreamcast de Soul Calibur), exatamente nesta ordem. Durante estas jogadas no modo arcade, habilitam-se também mais três cenários para você selecionar (na 4ª, 6ª e 8ª vez que você termina). Para liberar Edge Master, o personagem que personifica todos os outros (olhe a arma que ele segura para saber que golpes usar), basta terminar o modo Arcade com todos os personagens



(inclusive Cervantes) pelo menos uma vez. Por fim, para habilitar **Inferno**, o último chefe, igual ao Edge Master mas causando um dano maior com seus golpes, basta terminar o jogo com Xi-anghua em seu terceiro traje. Isso totaliza 19 personagens.

Mas o modo Arcade é "café pequeno" quando o assunto é habilitar coisas novas. O método principal de liberar elementos novos é o modo Mission Battle, equivalente ao modo Edge Master de Soul Edge de Playstation, mas diferente em diversos pontos. Neste modo, você escolhe um personagem e **anda pelo mapa**, parando em diferentes localidades, onde você tem missões variadas. Você começa com apenas um local no mapa, onde você tem uma série de missões a cumprir com Edge Master. Estas missões envolvem técnicas básicas como defesa, 8-Way Run, Soul Charge, **arremessos**, golpes indefensáveis e impacto de defesa.



A cada missão cumprida, você adquire uma certa quantidade de pontos (é possível cumprir uma missão várias vezes para adquirir pontos, mas a quantidade adquirida naquela missão vai diminuindo cada vez que você faz isso). Voltando para a tela do mapa, a partir do menu, você pode entrar na opção **Art Gallery** (que, a partir daí, fica também disponível na opção Museum do menu principal), onde há uma porção de ilustrações para você "comprar" com os pontos adquiridos. Determinadas ilustrações, quando compradas, liberam mais estági-

os no mapa, para você adquirir mais pontos. As missões são as mais variadas, sempre envolvendo técnicas de combate básicas, intermediárias ou avançadas, levando você a uma melhoria no seu nível de jogo (lembre-se que a prática leva à perfeição). Elas variam desde **batalhas onde você deve derrotar vários oponentes com apenas uma barra de energia** (podendo ser com ou sem recuperação de energia ou em um curto espaço de tempo) e lutas onde você só tira energia do oponente com certos tipos de ataque (arremessos, golpes indefensáveis, combos aéreos, etc.) até combates no estilo "batata quente", onde você começa com os status **Speed Up** (seu personagem fica bem mais rápido, possibilitando combos inimagináveis) e **Poison** (seu lutador perde energia gradativa-

mente) e passa estes status para o oponente caso o acerte e vice-versa, ou ainda uma batalha no melhor estilo Dead or Alive, onde os cantos dos estágios são explosivos. Quanto mais difícil a missão (medido pelo número de estrelas), maior a quantidade de pontos adquiridos.

Conforme você vai "comprando" mais e mais ilustrações, novos estágios e missões vão se abrindo no mapa, novas galerias de arte ficam disponíveis para você comprar mais ilustrações, novos cenários ficam disponíveis para escolher em outros modos, alguns personagens (Siegfried, Xi-anghua, Sophitia, Maxi e Voldo) ganham a terceira roupa, novos modos de jogo são habilitados (Character Profile, Exhibition Mode e Opening Director no Museum e Extra Survival no menu principal), mais personagens ficam disponíveis no Exhibition Mode (tem até Maxi com dois nunchakus!), algumas passwords são obtidas (para serem usadas no site oficial de Soul Calibur, a partir da página japonesa da Namco, <http://www.namco.co.jp/home/cs/dc/soulcalibur/password.html>), um recurso para selecionar a arma de seu personagem (entre 1P, 2P e EM, para escolher, apertando o botão L na tela de seleção de personagens, entre a arma da primeira ou segunda cor de seu personagem ou a versão especial do Edge Master) e também um modelo metálico de personagem (segurando o botão R na tela de seleção de personagens). No total, são 338 ilustrações para você liberar (imagina o



tempo que você deverá passar para habilitar tudo!).

Vejam os modos especiais habilitados no Mission Battle. O Character Profile é um modo onde você confere dados dos personagens como história, dados vitais, arma, estágio, vozes (com um close no rosto), e final, podendo **mover a câmera e dar zoom** (com L e R) para conferir os detalhes dele. Para habilitar um personagem no Character Profile, é necessário terminar com ele

no modo Arcade. O Exhibition Mode é onde **cada personagem exibe os movimentos da sua arte de luta**, onde você também pode controlar a câmera livremente (novos personagens ficam disponíveis aqui ao liberar certas ilustrações no Art Gallery). O Opening Director é uma opção bem original e divertida, **onde você pode construir a sua própria apresentação do jogo**, definindo que personagens vão aparecer em cada parte (é possível até tirar um barato, colocando alguém como **Rock na parte "A Girl in the Wind"**). É, apesar de a apresentação não ser em CG (como

a maravilhosa e emocionante abertura de Soul Edge do Playstation, uma das melhores até hoje), você mesmo pode criar a sua, o que adiciona diversão consideravelmente. Por fim, temos o Extra Survival, basicamente igual ao Survival normal, mas com a diferença que basta um golpe para que um personagem morra, ou seja, vale a regra "acertou um golpe, venceu... tomou um golpe, perdeu".

Como você pôde notar, o modo Mission Battle realmente difere Edge Master de Soul Edge do Playstation. Neste último, você escolhia um personagem e passava por missões exclusivas a ele, desenvolvendo uma história particular para habilitar novas armas (totalizando 8, cada uma com características especiais, para cada personagem). Já em Soul Calibur, no Mission Battle, as missões são as mesmas para todos os lutadores, e você pode até trocar o seu

São 338 ilustrações para você liberar no Art Gallery, variando desde busto em CG e rascunhos até artworks originais e fan arts.

No modo Mission Battle você terá que passar por lutas com condições variadas, como o Speed Down, que diminui sua velocidade.

tempo que você deverá passar para habilitar tudo!).

Vejam os modos especiais habilitados no Mission Battle. O Character Profile é um modo onde você confere dados dos personagens como história, dados vitais, arma, estágio, vozes (com um close no rosto), e final, podendo **mover a câmera e dar zoom** (com L e R) para conferir os detalhes dele. Para habilitar um personagem no Character Profile, é necessário terminar com ele

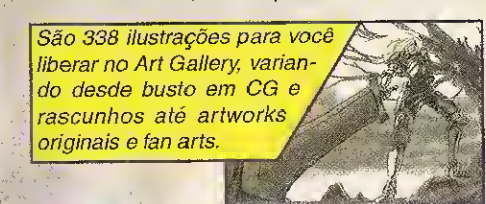


no modo Arcade. O Exhibition Mode é onde **cada personagem exibe os movimentos da sua arte de luta**, onde você também pode controlar a câmera livremente (novos personagens ficam disponíveis aqui ao liberar certas ilustrações no Art Gallery). O Opening Director é uma opção bem original e divertida, **onde você pode construir a sua própria apresentação do jogo**, definindo que personagens vão aparecer em cada parte (é possível até tirar um barato, colocando alguém como **Rock na parte "A Girl in the Wind"**). É, apesar de a apresentação não ser em CG (como

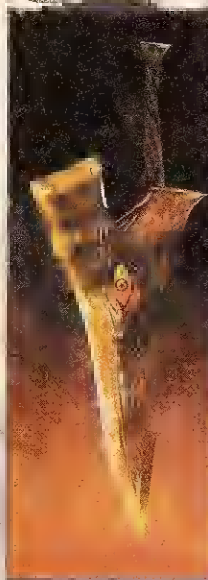


a maravilhosa e emocionante abertura de Soul Edge do Playstation, uma das melhores até hoje), você mesmo pode criar a sua, o que adiciona diversão consideravelmente. Por fim, temos o Extra Survival, basicamente igual ao Survival normal, mas com a diferença que basta um golpe para que um personagem morra, ou seja, vale a regra "acertou um golpe, venceu... tomou um golpe, perdeu".

Como você pôde notar, o modo Mission Battle realmente difere Edge Master de Soul Edge do Playstation. Neste último, você escolhia um personagem e passava por missões exclusivas a ele, desenvolvendo uma história particular para habilitar novas armas (totalizando 8, cada uma com características especiais, para cada personagem). Já em Soul Calibur, no Mission Battle, as missões são as mesmas para todos os lutadores, e você pode até trocar o seu



No modo Mission Battle você terá que passar por lutas com condições variadas, como o Speed Down, que diminui sua velocidade.



personagem, obtendo apenas pontos a cada missão cumprida. Notadamente, Soul Calibur valoriza muito mais o equilíbrio (as armas variadas podiam ser muito apelativas no game original, proporcionando batalhas desiguais) e a diversão (há um maior número de missões, que são bem mais variadas).

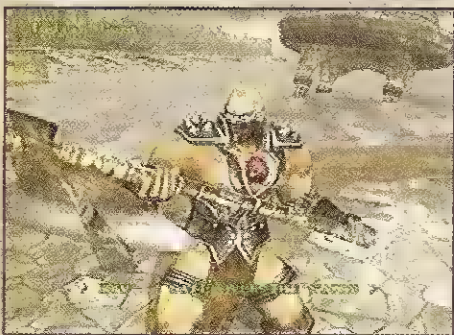
Além disso, até os detalhes que passam despercebidos à primeira vista foram minuciosamente elaborados pela Namco. A possibilidade de visualizar uma versão SD de seu personagem no VMS conectado ao controle durante a luta, a possibi-

lidade de controlar a câmera durante os replays (direcional rotacional, X dá Zoom In, Y dá Zoom Out e B alterna o foco entre o seu personagem ou adversário), liberdade para escolher entre jogar no direcional analógico ou digital, o acionamento de menus rápidos na maioria das telas (com o botão Start; durante uma luta, por exemplo, você pode conferir a lista de golpes de seu personagem), possibilidade de escolher entre duas (ou até três!) roupas diferentes para cada personagem, são coisas que somente confirmam a preocupação da Namco em atingir o ponto culminante da montanha da perfeição.

Tudo isso mostra o extremo contraste entre um game feito às pressas e outro produzido com total esmero. Você deve se lembrar da conversão de VF3tb para Dreamcast e nossa opinião segundo a falta de atrativos extras no jogo, não? Pois Soul Calibur é a antítese disso. O game traz um número incrível de elementos extras e segredos para se descobrir, além de modos de jogo interessantes, que você passará horas e horas jogando sem perceber o tempo passando e, mesmo depois de jogar muito e descobrir tudo, continuará jogando para se divertir ainda mais.

Equilíbrio e Profundidade

É um fato incontestável que esta conversão de Soul Calibur para Dreamcast tem gráficos deslumbrantes e extras que não acabam mais, mas seu aspecto principal é que realmen-



te realça o seu brilho a longo prazo, mantendo você preso ao jogo, é o seu elaboradíssimo sistema de jogo.

Soul Calibur é a aplicação de todo o know-how da Namco em jogos de luta poligonais, pegando os melhores elementos de seus jogos como Tekken e Soul Edge, mesclando influências de outros jogos como Ehrgeiz (no qual a Namco auxiliou a Square na produção da versão arcade) e juntando tudo em um sistema de jogo sólido e profundo. Este sistema eleva-se ao mais alto naipe, chegando ao nível de profundidade e estratégia de Virtua Fighter 3, mas superando-o em ação.

O layout básico de botões é o mesmo de Soul Edge: corte horizontal (X), corte vertical (Y), defesa (A) e chute (B). Aliás, esta disposição de comandos encaixa-se perfeitamente no controle de Dreamcast, ao contrário de games como Marvel Vs. Capcom e Street Fighter Zero 3, proporcionando uma jogabilidade perfeita sem



a necessidade de fazer malabarismo. Os comandos necessários para realizar as centenas de movimentos de cada personagem são bem simples, como

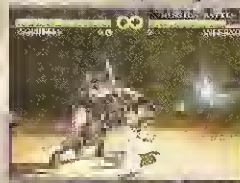
→→+ataque vertical ou defesa+chute, assim como em Tekken.

A diferença real começa na movimentação dos personagens pelo cenário. Nos jogos mais recentes, como Tekken 3, você pode se esquivar ou se movimentar lateralmente usando os famosos Side Steps, ou esquivas laterais. Isso chega a ser frustrante durante as batalhas, pois quase nunca você consegue atingir o posicionamento desejado. Mesmo Virtua Fighter 3, que implementou este sistema, adicionando a possibilidade de andar livremente pelo cenário, e mantendo os Side Steps, obteve sucesso neste ponto. Soul Calibur inova trazendo uma maneira bem mais fácil de andar pelo cenário e esquivar-se com sucesso. Este sistema é chamado de 8-Way Run, e consiste no seguinte: estando na posição neutra, se você der um toque no direcional em qualquer direção (inclusive nas diagonais), seu personagem vai dar um passo rapidamente naquela direção; se, durante este passo, você segurar o direcional na mesma direção, o personagem começará a andar naquele sentido, e você pode, a partir daí, direcioná-lo para qualquer direção, permitindo uma **movimentação de 360° no cenário**. Se você quiser pular, deverá segurar a defesa e apertar o direcional para cima na direção desejada (os pulos são pequenos, realistas). Isso adiciona muita estratégia às lutas, já que você tem de calcular seu posicionamento no cenário, pode esquivar-se dos ataques do oponente e, por sua vez, o inimigo pode desviar-se de suas investidas com tremenda precisão e rapidez.



Os cenários também influenciarão em seu modo de jogar. Eles não são mais simples quadriláteros, como em Soul Edge,

mas **variam de forma e tamanho**. Assim, você deverá saber exatamente para onde você está andando para poder evitar surpresas. Juntamente com o sistema 8-Way Run, essa variedade de estágios contribui para diferenciar a estratégia de **Ring Outs**, para derrubar o adversário fora da arena. O único problema, talvez, seja o fato de todos os cenários serem absolutamente planos, sem relevo algum. A presença de variação de altura e objetos no terreno adicionaria ainda mais estratégia, como em VF3. A única exceção, em partes, é no estágio de Yoshimitsu, Water Vein, onde a balsa balança e a altura é alternada.



Como você pode se mover em 8 direções, o **sistema de agarrões** engloba também este recurso, permitindo que você realize diferentes arremessos pelo lado de frente, esquerda, direita ou costas do oponente. Assim como em Tekken, é possível escapar dos arremessos. Praticamente todos os agarrões podem ser evitados, mas é necessário reflexo excelente. Os agarrões realizados com defesa+corte horizontal são evitados apertando-se rapidamente corte vertical no momento em que o adversário pega seu personagem, já os arremessos feitos com defesa+corte vertical podem ser anulados apertando-se corte horizontal nos primeiros quadros de animação do agarrão. Alguns arremessos especiais necessitam que você aperte corte horizontal+corte vertical para evitá-los.

Há também um sistema de física que leva em consideração o peso da arma. De acordo com o **tamanho do instrumento usado para o ataque**, o oponente sofre diversos efeitos diferentes. Por exemplo, se Astaroth desferir um golpe com seu machado ignorante na esbelta Taki, suas ninjatus relativamente pequenas não serão o bastante para a guarda, então ela vai cambalear após defender o golpe, abrindo espaço para outro ataque. Da mesma maneira, há golpes que permitem a você "carregar", segurando o botão, para que o golpe seja desferido com maior força, variando seu efeito desde causar o cambaleio do oponente na defesa até tornar o golpe indefensável e causar mais dano. Enquanto isso pode parecer um pouco injusto, leve em consideração que, no exemplo, Taki é muito mais rápida que Astaroth e então poderia acertá-lo com uma sequência de golpes antes mesmo que ele pudesse desferir seu ataque. Isso ajuda a balancear muito mais o game, dando certas vantagens e desvantagens a cada lutador segundo suas características.

Para se defender, você também conta com uma porção de recursos, em adição aos elementos evasivos. Basicamente, há golpes que acertam em cima, outros que atingem em altura média e aqueles que pegam embaixo. Para cada tipo de ataque, uma defesa específica é necessária. Defesa em pé bloqueia ataques altos e



Como você pode se mover em 8 direções, o sistema de agarrões engloba também este recurso, permitindo que você realize diferentes arremessos pelo lado de frente, esquerda, direita ou costas do oponente. Assim como em Tekken, é possível escapar dos arremessos. Praticamente todos os agarrões podem ser evitados, mas é necessário reflexo excelente. Os agarrões realizados com defesa+corte horizontal são evitados apertando-se rapidamente corte vertical no momento em que o adversário pega seu personagem, já os arremessos feitos com defesa+corte vertical podem ser anulados apertando-se corte horizontal nos primeiros quadros de animação do agarrão. Alguns arremessos especiais necessitam que você aperte corte horizontal+corte vertical para evitá-los.



médios, enquanto uma **defesa baixa bloqueia golpes baixos**. Mas você não possui apenas a defesa comum, há um sistema de impacto na



defesa que pode gerar vantagens para você. O primeiro destes recursos é o Desvio; você pode desviar um ataque inimigo apertando →+defesa para desviar ataques altos e médios ou ↘+defesa para desviar ataques médios e baixos. Com isso, seu personagem vai "parar" o ataque do oponente e empurrá-lo para trás, deixando-o com a defesa aberta para outros ataques. O outro recurso é Aparar; para isso, basta apertar ←+defesa para aparar ataques altos e médios ou ←+defesa para aparar ataques médios e baixos. Aparando um ataque inimigo, seu personagem vai defletir o golpe e puxar o adversário para o lado, deixando-o vulnerável por um curto espaço de tempo. Pode parecer um pouco apelativo depois que um jogador adquire reflexos para aparar e desviar ataques, mas o fato é que o oponente, apesar de não poder defender um ataque após receber um aparo ou desvio, pode ele mesmo aparar ou desviar o golpe do adversário. Há ainda a possibilidade de tirar a arma do oponente do caminho, batendo sua arma contra a dele com um golpe, deixando-o com a guarda aberta, mas isso exige muito reflexo para ser feito com certeza.



Há também várias maneiras de se recuperar de um ataque. Se você receber um **golpe que derruba seu personagem no chão**, você pode

segurar o direcional em qualquer direção para definir onde o personagem vai cair, podendo evitar Ring Outs e combos aéreos (ou possibilitando combos ainda mais extensos), ou simplesmente apertar a defesa para cair de pé, ou ainda combinar ambos, segurar o direcional e defesa, para definir em que direção você vai cair de pé. Caso você seja derrubado, é possível rolar em qualquer direção ou levantar-se rapidamente para evitar mais ataques do oponente, ou ainda levan-

Para dominar todas as técnicas do jogo, será necessário desenvolver suas habilidades pelos modos Arcade, Mission Battle e Practice.



O sistema de batalha de Soul Calibur é focalizado em observação e reação, proporcionando batalhas muito mais técnicas.

tar-se com ataque para surpreender o inimigo. Isso não só ajuda você a evitar ser atacado no chão (como acontecia regularmente em Tekken



3) como mantém tudo rolando em um ritmo rápido. Se você receber um **golpe que o faça cambalear ou tontear**, basta apertar defesa rapidamente para se recuperar.

Os Critical Edges de Soul Edge, golpes que abriam combos de alto dano, já não existem mais. Em compensação, dois recursos o substituem à altura. O Soul Charge, movimento realizado com corte horizontal+vertical+chute, faz com que seu personagem brilhe em vermelho e os seus golpes adquiram novas propriedades, como se estivessem em Counter Hit, possibilitando que eles façam o oponente cambalear ou iniciar alguns combos novos. Porém, evite usar demasiadamente este recurso, já que sua animação inicial é bem demorada. O outro é o Spirit Charge, realizado de forma quase igual ao Soul Charge, bastando apertar corte horizontal+vertical+chute e então cancelar a animação apertando-se a defesa. Isso faz seu lutador brilhar em amarelo, permitindo que alguns de seus golpes fiquem mais fortes, ou até tornem-se imbloqueáveis.

Os fãs de Lei Wulong de Tekken 3 ficarão felizes ao saber das mudanças de posição. A maioria dos personagens pode alternar sua posição durante a luta, possibilitando diferentes tipos de ataque. Voldo, por exemplo, pode lutar de costas, de frente ou rastejando, Ivy pode alternar o formato de sua arma entre espada ou chicote, **Mitsurugi pode lutar com a espada na bainha ou em punho**. Tudo isso possibilita fazer novos golpes e movimentos, confundindo o oponente, dependendo de sua posição.



E por falar em confundir, você pode enganar os seus oponentes atrasando, cancelando ou alterando seus ataques. Os golpes básicos (cortes horizontal e vertical e chute) podem ser cancelados apertando-se o botão de defesa logo ao desferir o golpe. Assim, você pode ameaçar um golpe, provocando determinada reação do oponente, e então cancelá-lo para agir de acordo com a reação do adversário. Da mesma maneira, alguns golpes especiais, como a maioria dos indefensáveis, pode ser cancelada. Como já dito, alguns golpes também podem ser atrasados, ou "carregados", fazendo com que o oponente não saiba quando você vai desferir o golpe. Outros ataques podem ser mudados para outro movimento ainda durante sua animação, ou seja, você pode realizar um golpe e, durante ele, fazer um outro comando para mudar o ataque. Estas técnicas, combinadas, possibilitam que você varie bastante o seu modo de jogo e confunda o oponente.

O medidor de arma, barra que definia a durabilidade de uma arma, de Soul Edge também se foi. Em compensação, enquanto você não pode destruir a arma de um oponente, há diversas maneiras de se cuidar de um "bloquea-



dor". Para os iniciantes, **os golpes indefensáveis agora são mais fáceis de acionar**, e com o sistema de peso de arma, não será problema fazer um oponente cambalear e abrir sua defesa. Além disso, há o 8-Way Run, que abre uma gama ainda maior de movimentos aos personagens, e ainda a possibilidade que eles façam ataques vindos de diferentes direções. O jogadores que preferem jogar na defensiva devem ficar espertos, pois não será fácil ficar alinhado com o oponente, e ele ainda poderá quebrar sua defesa sem muito trabalho.

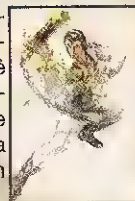
Os "detonadores de botões" também devem ficar avisados de que o recurso de ficar apertando os botões rapidamente até possibilita que você termine o game na dificuldade normal, mas em um jogo contra um adversário experiente, que sabe o que está fazendo, vão perder sempre.

O interessante é a forma com que você é introduzido aos elementos básicos do sistema de jogo. O modo arcade em dificuldade normal envolve recursos como ataques básicos, arremessos, combos simples e defesa básica. No Mission Battle, você será gradualmente compelido a usar recursos como ataques indefensáveis, esquivas e 8-Way Run. Para completar o domínio sobre as técnicas de um personagem, você pode visitar o Practice, que contém tudo sobre cada personagem, onde você pode, inclusive, observar o timing para realizar certos ataques.

O sistema de Soul Calibur é focalizado em observação e reação, onde o reflexo conta mais que o desespero. As lutas entre jogadores experts é muito menos previsível, proporcionando uma batalha com um nível técnico inacreditável. O balanço e a profundidade proporcionam um dos sistemas de jogo mais sólidos já criados, equiparando-se, como já dito, com o sistema de Virtua Fighter 3, e até superando-o em certos aspectos.

O Significado de Competência

Com Soul Calibur, a Namco mostra como realmente deveriam ser feitas todas as conversões de títulos de arcade para consoles domésticos. A empresa pegou o melhor game de luta poligonal dos arcades, começou o trabalho do zero e remodelou tudo até deixá-lo anos luz à frente do original. O nível atingido é sem precedentes, brilhante em todos os aspectos. Se você ainda não viu ou jogou Soul Calibur de Dreamcast, você não sabe realmente o que uma empresa competente é capaz de fazer com o poder do console da Sega.





MARIO GOLF



Mario Golf é, sem dúvida, o tipo de game de golf que deve agradar a todos os fãs do esporte. Camelot, a equipe responsável pelo hit de golf do PlayStation do ano passado, Hot Shots Golf, está de volta com dois jogos: a sequência (a ser lançada primeiro no Japão) de Hot Shots Golf e Mario Golf para o Nintendo 64.

A Camelot usou uma engine gráfica fantástica em Hot Shots Golf e em Mario Golf, a companhia evitou os sprites



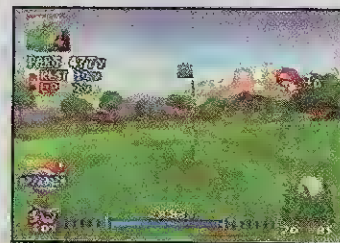
2D do título anterior e optou por gráficos completamente poligonais em alguns dos personagens mais famosos da Nintendo: Mario, Wario, Luigi, Yoshi, Peach e até Baby Mario. Ainda que seja mais um título com os personagens mais conhecidos da Nintendo (como em Super Smash Brothers e Mario Party), Mario Golf coloca os personagens um contra o outro, junto com jogadores projetados pela Camelot em um dos mais amplos games de golf lançados para console.

Até agora a única opção para os fãs de golf que possuem um N64 era Waialae Country Club: True Golf Classics. Mario Golf chega com uma grande variedade de opções que fez Hot Shots Golf tão divertido (tournament, troke, training

e mini-golf), junto com os modos exclusivos: speed golf, ring shot e get character. O modo get character oferece a oportunidade de habilitar os personagens mais poderosos, como Mario, Luigi e Bowser. No modo ring shot você deve lançar a bola por dentro dos vários anéis suspensos sobre o curso, testando seu conhecimento de curvatura da bola e as variáveis que

afetam a trajetória (vento, escolha de taco, etc.).

Os controles do game o deixam ver os vários cursos de praticamente qualquer ângulo, permitindo que você planeje a posição do taco e ataque adequadamente. Para checar o vento, pressione o botão Z e seu personagem jogará um punhadinho de grama para cima, para ver em que direção o vento está soprando. O game também seleciona o melhor taco para a situação, ensinando simultaneamente os jogadores que não estão familiarizados com as nuances do golf. Há um bom número de gramados para jogar. Cada curso é sucessivamente habilitado com o acúmulo de um número necessário de pontos no curso prévio.



Felizmente, Mario Golf leva a vantagem esperada dos quatro controles N64 para jogos de até quatro jogadores. Você pode usar um controle e jogar em turno, ou, se você tiver jogando com amigos é divertido apertar o botão de provocação ao mesmo tempo na hora que alguém for atacar. No multiplayer é preciso ter nervos de aço.

Os gráficos estão melhores em relação a Hot Shots Golf. Os cursos são renderizados suavemente, com um frame rate decente. O som é o que você esperaria de um jogo relacionado a Mario como este, com melodias familiares habilmente armazenados no cartucho.

Embora não haja escolha, mesmo que tivesse Mario Golf seria de qualquer maneira a melhor opção. É um game de golf de qualidade, talvez o melhor, apesar da premissa de cartoon. Com uma extensa variedade de opções no single player ou no multiplayer, Mario Golf é o game que irá liderar por um bom tempo. O game cumpriu sua intenção de agradar a todos e não apenas os fanáticos por golf e por isso é atualmente um dos games mais vendidos para o N64.



NINTENDO 64

MARIO GOLF

NINTENDO - 128 MB
GOLFE - 4 JOGADOR

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.0	DIVERSÃO	5.0
CONTROLE	4.8		

4.4

PRÓS

- Depois de jogar este game, você vai ter outro conceito do esporte golfe
- O game garante diversão o tempo todo

CONTRAS

- A Nintendo poderia ter caprichado mais nos gráficos do game



NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: RG 09
Cada R\$ 3,80



Cód.: RG 22
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 26
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 27
Cada R\$ 2,90



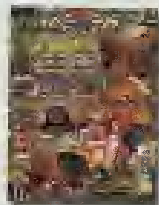
Cód.: RG 28
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 29
Cada R\$ 2,90



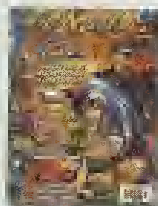
Cód.: RG 30
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 31
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 32
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 33
Cada R\$ 2,90



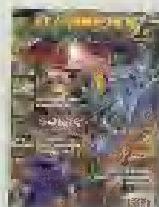
Cód.: RG 34
Cada R\$ 2,90



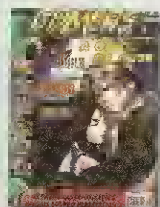
Cód.: RG 35
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 36
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 37
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 38
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 39
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 40
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 41
Cada R\$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R\$ 3,80 ()

Cód.: RG 22 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 26 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 27 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 28 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 29 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 30 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 31 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 32 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 33 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 34 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 35 - Cada R\$ 3,50 ()

Cód.: RG 36 - Cada R\$ 3,50 ()

Cód.: RG 37 - Cada R\$ 3,50 ()

Cód.: RG 38 - Cada R\$ 3,50 ()

Cód.: RG 39 - Cada R\$ 3,50 ()

Cód.: RG 40 - Cada R\$ 3,50 ()

Cód.: RG 41 - Cada R\$ 2,90 ()

Nome: _____

Endereço: _____

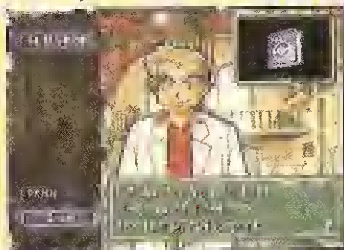
Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE
POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381
Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações,
tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma
outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta
enviar xerox ou cópia deste cupom.



POKÉMON Snap

Originalmente previsto para o 64DD, Pokémon Snap foi primeiramente conhecido com certo ceticismo como um novo conceito de jogo, e foi subitamente convertido para o formato cartucho do Nintendão. Aparte o espanto - Pokémon Snap é um game como nenhum outro, apresentando originalidade, diversão e criatividade.



Pokémon Snap é por definição um jogo estranho, você assume o papel de um jovem aventureiro tentando capturar o esquivo Pokémon, Mew... A procura de nosso amigo o faz pousar no laboratório do Professor Oak, na Pokémon Island, que está virtualmente se inflamando com 63 espécies de Pokémon. No que pareça uma união de Panzer Dragoon e National Geographic, você passeia por sete ambientes alvoçados tirando fotos de Pokémon. Após voltar para o laboratório, o Professor Oak avalia cada foto baseado em vários fatores: o tamanho do Pokémon na foto, se ele está de frente para você, se está bem focalizada e se está fazendo algum movimento especial. Movimentos especiais e outras poses interessantes lhe dará mais pontos para sua foto.



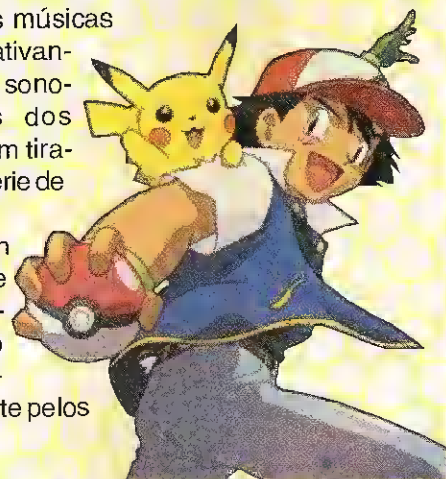
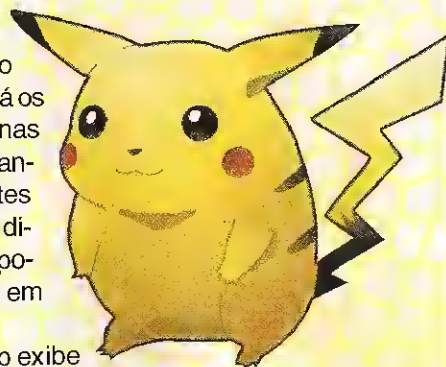
A jogabilidade de Pokémon Snap se desdobra para mostrar novas características ao estilo tradicional do Nintendo, provendo uma variedade no replay para o game limitado a sete cursos. Você começa com apenas uma câmera fotográfica ao seu dispor, mas você poderá usar maçãs, bolas de gás e tocar a Pokeflute. Cada um desses itens libera segredos, revela novos Pokémon e suas habilidades especiais, e o ajuda a persuadir as bestinhas selvagens nas mais fotogênicas poses e situações, que o ajudam continuamente a desenvolver suas pontuações fotográficas. A melhor

fotografia de cada Pokémon é salva no cartucho para futura referência. Enquanto o sistema de avaliação geralmente trabalha bem, é possível que fotos mais agradáveis não consigam pontuação representativa, então a Nintendo lançou um álbum de fotografia, que permite que você armazene 60 fotos adicionais.

Apesar de divertido e enganoso, o game é curto. Você terá os 50 Pokémon em apenas algumas horas. Enquanto as criaturas restantes são geralmente mais difíceis de capturar, você poderá terminar o game em cerca de 20 horas.

Pokémon Snap exibe alguns dos melhores gráficos e som que o N64 tem a oferecer. Os modelos dos personagens são detalhados e cheios de personalidade. Os ambientes são igualmente ricos em detalhes; eles mostram um nível de variação gráfica raramente visto nos games do Nintendo 64, mantendo um frame rate estável. Na trilha sonora falta mais riqueza instrumental mas as músicas são apropriadas e cativantes. De bom na parte sonora são os gritos dos Pokémon, que foram tirados diretamente da série de TV.

Pokémon Snap é um jogo que apesar de sua natureza efêmera, não pode passar despercebido, principalmente pelos fãs.



NINTENDO 64

POKEMON SNAP

NINTENDO - 128 MB
VARIEDADE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	4.6
SOM	3.6	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	4.1		

4.1

PRÓS

- Este game é feito sobre medida para os fans da serie

CONTRAS

- Você precisa ter muita paciência para jogar este game, enjoa muito fácil
- As músicas do game estão muito fracas



聖剣伝説

LEGEND OF MANA



"Este é o mundo de Fa-dil. Um mundo flutuando nas ondas de Mana. Este é um mundo contendo muitos outros. O mundo dos Espíritos, o Mundo das Fadas, o Mundo Externo e o Mundo Divino. Mas é também o Mundo dos Homens, de onde a humanidade não pode sair..."

Retrospecto

Desde os seus primórdios a série Seiken Densetsu possuiu um grande potencial, um elemento que talvez se equiparasse àqueles de sagas de conhecido elevado naipe — indo desde seu parente mais próximo, Final Fantasy, até seu eterno concorrente, Dragon Quest. Uma característica misteriosa, quase mística, ao mesmo tempo simples e complexa. Algo que o distingue e destaca dentre os de mesmo gênero: a capacidade de cativar legiões.

Iniciando com uma modesta estréia no Game Boy em julho de 91, ninguém, talvez nem mesmo seus próprios criadores, poderiam imaginar que o game pudesse fazer tanto sucesso. Fama esta que rendeu até mesmo uma versão americana, apesar de encaixada erroneamente à linha de Final Fantasy e batizada de Final Fantasy Adventure, lançada quatro meses após. O storyline se desenvolvia em torno de um jovem guerreiro, detentor da Sagrada Espada (daí o título: 聖 / Sei, denotando algo sacro; 剣 / Ken, espada) de Mana, que se via às voltas com ambiciosos sábios que, orgulhosos de seus poderes, almejavam igualar-se aos deuses, usufruindo da força de Mana — energia que ao mesmo tempo está dentro de nós e nos circunda, sendo responsável, da mesma forma que o Lifestream de FFVII, por toda a vida no planeta e pelo balanço entre as boas e más forças da natureza — e da Fortaleza de Mana — a maior máquina voadora bélica a qual o mundo já fora testemunha — para nefasto fim. Pôsto um fim em todas as ameaças e tendo sido bem sucedido em sua missão, o bravo herói cravara a espada sagrada em uma rocha, selando de uma vez por todas a balança entre o bem e o mal. O enredo envolvente e um sistema de batalhas



voltado para a ação logo fez com que o título ganhasse suas inúmeras colunas de adeptos.

Entretanto, o apogeu somente se deu com o lançamento de Seiken Densetsu II, em agosto de 93, para SNES — trazido pela Square of America, dois meses depois, sob o título de Secret of Mana, nome que caracterizou seu avassalador sucesso no ocidente. Sendo um dos primeiros RPGs a utilizar-se do Super Multi-Tap, permitindo que até três jogadores participassem, e possuindo um sistema de batalhas aperfeiçoado, o segundo episódio também retratava a luta pela vida, mas trazia à tona um elemento chave para as intrigas: a árvore de Mana, guardiã onisciente que representava a energia de Mana

e o equilíbrio das forças: Para tais realizações, contava com a Tribo de Mana — pessoas que dedicavam suas vidas para manter a luz e as trevas em proporções idênticas para que nenhuma delas fosse poderosa o bastante para ameaçar a balança — e os



oito Guardiões, correspondentes a cada um dos oito elementos de Mana — Undine, guardião das águas; Gnome, guardião da terra; Salamand / Salamando, guardião do fogo; Jinn / Sylphid, guardião dos ventos; Aura / Luna, guardião da lua; Will of Wisp / Lumina, guardião da luz; Shade, guardião da escuridão; e Dryad, a guardiã da vida. Sua destruição causaria o rompimento do balanço entre as forças e a possibilidade de sua manipulação para prazeres particulares. E era exatamente isso que o império religioso de Thanatos, o último remanescente dos sábios que antes assolaram este delicado mundo, planejava. Ressuscitar a Fortaleza de Mana, encontrar a Pure Land (Terra Imaculada, lar da Tribo de Mana e da Árvore sagrada) e valer-se dos poderes concedidos pela morte de sua guardiã-mor. Mas os planos de Thanatos não contavam com uma coisa: a sabedoria da natureza. Guiando o jovem descendente direto do herói ancestral, o destino fez com que a Sagrada Espada de Mana novamente encontrasse seu dono. Através de sua herança, o pequeno aldeão de Potos recebe a missão de quebrar os selos das Sementes de Mana — uma pequena parte do poder possuído pela espada, dividida e guardada em oito templos com o intuito de evitar que ela fosse usada para o mal — e assim ressuscitar o inimaginável poder da lâmina dos deuses, para que com ela frustrasse novamente os planos do sábio.

Durante sua jornada, mais que nas próprias forças da Espada Sagrada, ele contou com o instigante poder da amizade da jovem princesa que, contra a vontade de seu pai, procurava por seu amado Dyluck (o capitão da guarda real, enviado sob sigilosas ordens do monarca de Pandora para investigar o culto de Thanatos),



unindo-se ao rapaz por este te-la salvo de um banquete Goblin onde ela seria o prato principal; do pequeno Sprite, livre de uma "dívida" com os anões; e do dragão filhote e felpudo Flamie. Sem mencionar ainda o auxílio prestado pelos guardiões, que despertam seus poderes mágicos dentro dos heróis para que estes transgridam os desafios impostos pelo culto fanático; e

por Jema e Luka, que tempos atrás lutaram ao lado do guerreiro sagrado contra o domínio dos sábios.

Após reviravoltas surpreendentes, os combatentes conseguem atingir Pure Land nas asas do dragão Flamie. Contudo, todos os esforços para chegar à representante de Mana não são suficientes e, diante de seus olhos, a colossal árvore tomba sob a mira dos canhões da Fortaleza de Thanatos. O balanço finalmente fora quebrado. A natureza então libera a Semente da Renovação, que despertaria no coração da Fera de Mana e faria com que esta destruísse o velho



PLAYSTATION

SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA

SQUARE-CD

ACTION RPG - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	4.5
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.7		

PRÓS

Um game difícil de enjorar devido aos vários caminhos que a história pode tomar. Personagens bizarros e marcantes.

4.4

CONTRAS

Os sistemas de batalha perderam um pouco da liberdade. A mudança de vários sistemas quebrou a identidade de de SD.



para que o novo fosse construído. Com as últimas forças de seu espírito onisciente, a árvore sacra revelou ao herói ser sua mãe, e que a ele estava destinado o dever de empunhar a Sagrada Espada de Mana e trazer de volta o balanço da natureza, detendo os objetivos de Thanatos e da semente Renovadora. O Sprite descobre ser o último representante da Tribo de Mana, e que estava fadado a desaparecer com o enfraquecimento do equilíbrio. Eles precisam ser rápidos. Com a ajuda do Dragão, invadiram a Fortaleza de Mana e chegaram até Thanatos, cujo corpo

estava sucumbindo sob a pressão da idade. Prestes a morrer, contudo, ele transfere sua mente para o corpo perfeito: Dyluck. No entanto, ele não contava encontrar a resistência exercida pelo amor entre o capitão e a princesa, o que o obrigou a tomar sua verdadeira forma demoníaca, sendo derrotado pelos enviados da balança.

Somente nesse momento foi revelada uma terrível verdade: o jovem dragão Flamie era a dita Besta de Mana, tendo a semente da renovação despertada dentro de si. Em um último esforço, Dryad, a Guardiã da Vida, acendeu seus poderes supremos dentro dos heróis — a Mana Magic — e permitiu a eles ressuscitar a Sagrada Espada de Mana para, com ela, derrotar o símbolo da renovação e preservar o mundo. Apesar de hesitantes em enfrentar o amigo, os heróis vencem-no, reatando novamente os laços que uniam as forças. A sagrada espada, com todos os seus maravilhosos poderes, fora então cravada diante do tronco sem vida da árvore, dando origem a uma nova árvore...

tempo, os seis escolhidos pela luz divina da árvore, guiados pelos Guardiões elementais, tentavam impedi-los, contando novamente com a ajuda da Besta de Mana.

Ao final, todos os seios foram partidos e o portal para a Pure Land fora aberto. Uma violenta batalha entre as três forças militares envolvidas prediziam o banho de sangue que se seguiria com o domínio da espada. Os heróis apenas chegam a tempo de ver os impérios tomarem para si a sagrada lâmina. Em sua ímerisa sabedoria, a Árvore representante da balança opta por destruir a espada, acabando de vez com o objeto de desejo e ganância. Os guerreiros vencem, mas a espada jamais poderia ser recuperada. O selo então é fechado e o equilíbrio se mantém seguindo as ondas do tempo...

Em termos de jogo, o título quebrava tabus em vários pontos. O sistema de classes — dependendo de seu nível, você poderia avançar de Thief para Ranger ou Ninja, por exemplo — fora trazido com sucesso, da mesma forma que a passagem em tempo real do dia para a noite, influenciando no comportamento dos oponentes e a possibilidade de alguns eventos se darem somente em certos períodos. Aproveitando-se disso, o time de produção também aproveitou para adicionar as influências elementais dos Guardiões em seus respectivos dias — no dia em que rege Undine, por exemplo, as magias de cura recuperavam mais HP, os efeitos dos encantamentos eram prolongados e o dano causado por gelo era maior. Tudo isso enriquecendo ainda mais a fantástica série. Curiosamente Seiken Densetsu III jamais fora trazido para o ocidente, mesmo com o imenso sucesso de Secret of Mana e Secret of Evermore — título desenvolvido e produzido pela Square of America, baseando-se nos sistemas de Seiken Densetsu, apesar de não chegar nem aos pés do original.

A Lenda de Mana

série *Saga*, agora você poderia escolher, entre os seis protagonistas — Hawk Eye, o ladrão que lutava por vingança contra os monarcas de seu reino e pelo amor de Jessica, valendo-se de suas habilidades com as adagas, armas que se tornavam ventos cortantes em suas mãos; Angela, a maga renegada e expulsa de sua terra natal, que utilizava cajados e a única a possuir os poderes negros dos Guardiões; Charlotte, a pequena clériga que saía à procura de seu amigo de infância, usando seus poderes brancos dos espíritos protetores; Liese, a princesa amazona que empunhava uma lança e tentava vingar a morte de seus pais, assassinados pelo império ao qual Hawk

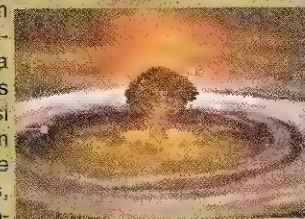
Eye pertencia; Duran, o cavaleiro que combatia sob as ordens de seu rei o reino de Angela, tendo como aliada sua fiel espada; e Kevin, possuidor da capacidade de se transformar em lobo e ex-capitão do exército de seu povo — o personagem com o qual começaria, havendo aparições marcantes dos demais no enredo. Enredo este que, dependendo das combinações adotadas, era possível se chegar a diferentes desfechos. Mas o elemento chave aqui eram as Pedras de Mana, os selos elementais protegidos por cada um dos oito Guardiões que, quebrados, davam acesso à Pure Land, local onde mais uma vez a Árvore habitava. Cada um dos três impérios interessados nos fabulosos poderes da espada sagrada de Mana — de Hawk Eye, Angela e Liese — deram início a uma corrida frenética pelas pedras. Ao mesmo

Muitos e fortes foram os rumores acerca de Seiken Densetsu IV, que adotaria o 64-bit da Nintendo como plataforma. Passados vários meses, a poeira baixou e os fãs acabaram abandonando as esperanças de ver uma sequência para a maravilhosa série. Foi quando, sem que ninguém percebesse, os rumores de um certo "Dream Tale" para o Playstation começaram a correr a mídia. Seria verdade? Estaria a Square desenvolvendo um novo Seiken Densetsu para o console da Sony? A resposta surgiu logo a seguir... A poucos dias da esperada Tokyo Game Show, a Square liberou uma bomba: o tão esperado título estaria presente em seu estande. Seu nome, Seiken Densetsu: Legend of Mana.

Novecentos anos se passaram desde a última aparição da Sagrada Espada de Mana. A grande árvore, ainda símbolo do balanço entre as forças boas e más da natureza, formou ao redor de si um mundo próprio, batizado de Fa-dil. Um mundo de retalhos, montado a partir de pedaços de diversos outros mundos, onde muitas espécies viviam em harmonia, sob a proteção da grande árvore. A paz perdurou por exatos 900

anos. Isso quando a grande tormenta varreu do mundo todas as suas áreas, fossem elas habitadas ou não, transformando-as em artefatos. O que se viu em seguida foi uma imagem desoladora: sóbrara somente uma vasta imensidão vazia.

Mas foi o acaso que fez com que um pequeno artefato na forma de uma caixa

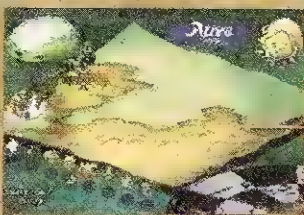


de correio se perdesse dos demais, terminando por cair em algum ponto de Fa-Dil. Ao tocar a terra, o item deu forma à My House, a casa de um jovem herói. É aqui que você entra. Seu objetivo é encontrar os artefatos e encontrar uma resposta para tal acontecimento. E somente um ser possui sabedoria suficiente para explicar este mistério: a árvore de Mana...

Um Mundo de Retalhos...


Como em Seiken Densetsu III, você tem de escolher entre um dos dois personagens — um rapaz e uma garota (aliás, a garota é a da direita; o pessoal da Square parece ter adotado a terrível mania de personagens **andrógenos** comum da SNK). Cada um dos personagens enfoca uma das duas "metades" do storyline. Apesar do leque de opções quanto aos personagens ter sido reduzido, as armas não mais são restritas, podendo ser utilizadas por quaisquer personagens. Aliás, o panteão de armas fora bastante expandido desde a última versão. Além das espadas (as típicas *Long Swords*), agora temos também as *Daggers* (adagas, como as de Hawk Eye), *Great Swords* (bastardas, como de Cloud de FFVII), *Hand Axes* (machadinhas), *Battle Axes* (machados de batalha, como a de Seiken Densetsu II), *Battle Hammer* (marreta), *Lance* (como a Liese), *Rod* (mais ou menos como Angela, mas com um apelo maior aos filmes de artes marciais), *Knuckle* (como aquele que vinha com a princesa de SDII), *Nunchaku* e *Bow* (como do Sprite). Apesar disso, você terá de escolher uma delas com a qual seu personagem terá maior afinidade, causando maior dano e desferindo golpes mais rápidos.

"Ok, os personagens e armas já foram escolhidas. Onde é que eu começo?", você se pergunta. A resposta é mais simples que parece: onde você achar melhor. Estranho? Sem dúvida. Com a tormenta que se abateu sobre o pequeno mundo de Fa-Dil, todo o seu território se tornou um vasto deserto. Em outras palavras, não há um mapa pré-estipulado. Você deve moldá-lo para, pouco a pouco, explorá-lo e levar



adiante sua busca pela sagrada árvore. E, para tanto, você necessitará de certos itens, os **Artifacts** nos quais foram transformados os territórios do planeta. Uma vez "enterrado" em um local, o artefato sofre uma **reação espontânea**, tornando-se automaticamente um terreno que pode ser visitado. Seu mapa logo se tornará uma colcha de retalhos. Pontos a

favor? Bem, é você quem determina a localização de cada local, o que facilita em sua exploração. Além disso, tal fator influencia em muito no incentivo a jogar novamente após seu término, uma vez que alguns espaços fisiológicos se alteram dependendo do local instalado ou dos elementais regidos por seus vizinhos. Por outro lado, você nunca tem a certeza de que um item importante encontrado em certo ponto estará ali no próximo jogo que você começar, o que pode se tornar deveras frustrante após horas de exploração. Seja ele benéfico ou não, tão polêmico sistema de mapas foi batizado de LandMake System.

Aliás, tocando no assunto dos elementais — vale lembrar que todos os oito Guardiões estão de volta, maiores e mais detalhados do que nunca, bem como o sistema de elemento regente do dia de Seiken Densetsu II — é possível chegarmos a um outro fator: a influência de um terreno sobre outro. Um **artefato** somente pode ser transformado em um local se estiver diretamente ligado a outro (ou seja, esteja em um espaço adjacente a um terreno). Quanto mais distante uma certa localidade estiver da *My Home*, mais poderosos serão os oponentes, mais caros e úteis serão os itens, entre outros. Entretanto, há um segundo fator que rege sobre esses dois tópicos: os elementais vigentes. Cada terreno possui um dos oito elementos dentro de si, variando em grau de intensidade de 0 a 3 pontos — visíveis através do mapa, pressionando-se  e movimentando entre os Guardiões correspondentes. Quanto maior o grau, mais poderosa uma magia deste elemento será (uma Flame Flute

causará muito mais estragos em um local com Salamand Level 3 que em um com Salamand Level 0). Quando colocado em um local adjacente a outro, este segundo terreno absorverá um pouco desta característica e vice-versa. Complicado? Bem, caso o terreno A, com **Shade Level 2**, seja implantado próximo de um outro, B, com **Will of Wisp Level 3**, o terreno A ganhará **Will of Wisp Level 1** e o segundo receberá **Shade Level 1**. Nada muito complexo.

Meu Amigo Robo

Um outro ponto onde este se difere dos demais games que carregavam o título de Seiken Densetsu é o grupo que ajudará você em sua jornada. Apesar de ainda ser composto por três integrantes, sua formação não é mais fixa. Ou seja, somente o primeiro personagem — aquele controlado por você, variando somente de sexo — se mantém permanentemente. Aquele que ocupar a segunda posição, único que pode ser controlado por um amigo, amiga ou irmão mais novo — que, apesar disso não pode atravessar telas, abrir baús, mudar de equipamento ou falar com as pessoas, sendo somente um auxílio durante as batalhas — varia de acordo com o evento que você estiver participando (**Ruri** só fará parte de seu grupo caso você se disponha a ajudá-lo durante o evento "Missing Princess"). Já o terceiro mem-



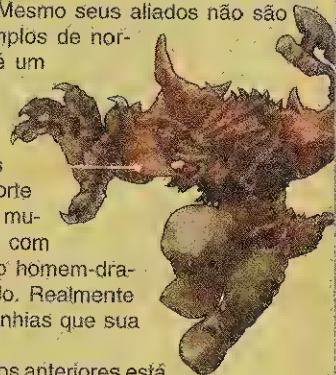
bro é um caso bastante particular. Em Legend of Mana você pode criar seu segundo aliado, podendo ser um Golem — montado através de várias partes contendo elementos variados — ou mesmo um monstro capturado, como os típicos **Rabitemen** ou até mesmo **Chocobos**! Entretanto, estes últimos exigirão de você um cuidado maior, como captura de ovos através de alimentos (sim, os ovos aqui se movem e comem...) e uma alimentação rica para seu perfeito desenvolvimento, que pode alterar as características e atributos.



Aliás, um detalhe marcante do título é o seu peculiar Artwork. Com personagens estranhos e, algumas vezes, até mesmo bizarros, a Square parece ter liberado completamente a imaginação. Não raro você tropeçará com coisas incomuns no mundo real, como um bute saltitante de nome **Teepo**, um cactus mudo, o **Saboten**, que algumas vezes sai de seu vazio para dar uma caminhada e conversar com o pessoal, um pelicano dos correios, entre tantos outros tipos. Mesmo seus aliados não são exatamente exemplos de normalidade. **Nikita** é um coelho gordo, mer-
cante e com trajes mexicanos que luta Muai Thay com seus tamancos; **Corona** e **Bad** são os dois irmãos elfos que curtem soltar magias e bater forte com frigideiras e vassouras; **Shera** é uma mulher gato / pássaro / unicórnio que ataca com duas facas, ao mesmo tempo que **Lalk**, o homem-dragão-lobo usa toda a fúria de seu machado. Realmente não fazem o tipo de companhias que sua mãe desejava para você...



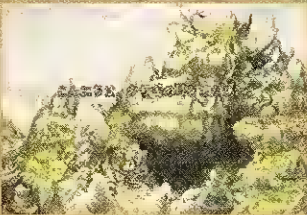
"Mas ninguém dos títulos anteriores está de volta?", você pode estar se perguntando. Bem, somente alguns dos personagens clássicos como o ferreiro **Watts**, os vendedores de turbante ou o agente de viagens **Bon Voyage** — agora o responsável pela construção de Golems — retornam, tendo um novo visual.



Eventos Eventualmente Eventuais...

Outra novidade neste quarto episódio é a adoção de um sistema de enredo não-linear — afinal de contas, seria algo extremamente contraditório um storyline direto e um mapa inexistente — e baseado em *Events*, quase como em *Saga Frontier 2*. Entretanto, diferenciando deste último, o sistema de Eventos de *Legend of Mana* possui uma certa solidez ausente em SF2, permitindo a você acessá-los não através de datas, mas sim ao executar certas ações-chave em qualquer momento. Estas variam bastante, indo desde possuir um certo artefato a adquirir um aliado. Quando um evento se inicia, seu título surge de forma nada sutil, permitindo a você executar as ações necessárias para prosseguir em seu avanço.

Geralmente você terá o auxílio de algum aliado, que poderão ser obtidos novamente após realizados os eventos. Por outro lado, existem outros — como Danae e o Evento de Gaia e a Restauração de Gato — que são restritos aos acontecimentos, mas garantem aos seus personagens itens de grande valia ao deixarem o grupo, o que inclui Artefatos. Aliás, os trinta e seis itens normalmente são conseguidos ao se finalizar alguns eventos.



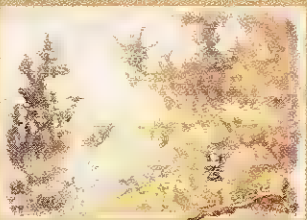
Avante Combatentes!

Agora vem a parte onde o título mais se desvia de seus predecessores. O sistema de batalhas foi completamente reformulado, causando uma certa perda na identidade do título. Desde seu primeiro capítulo *Seiken Densetsu* fora um Action RPG, como *The Legend of Zelda*, onde não havia restrição para movimentação ou mesmo de movimento. Em *Legend of Mana*, entretanto, o resultado obtido foi uma mescla de *Chrono Trigger* e *Star Ocean*, onde os personagens entram em um campo de batalha limitado e devem, ali, desencadear os combates da melhor forma possível, valendo-se de Skills, Techniques ou Magias.

Estes três elementos, aliás, foram os que mais receberam modificações. As Skills são técnicas que podem ser utilizadas para atacar, esquivar ou mesmo aparar investidas inimigas. Você pode usar duas das oito Iniciais — Jump, Guard, Dash, Back Dash, Squat, Push, Prelude e Spin — simultaneamente, podendo combiná-las para dar origem a outras mais eficazes (□ Dash + X Back Dash, por exemplo, executará a Skill Illusion; usando-as várias vezes você poderá realizá-la com um único botão). Já as Techniques, antes desferidas mantendo pressionado o botão de ataque até atingir o nível requerido, agora foram simplificados (pressionando-se L1, L2, R1 ou R2) e restringidos a quatro por vez, apesar de ainda dependerem das armas equipadas e da Attack Gauge, localizada sob os HPs e que se enche à medida que você atinge os oponentes. Já as magias não mais são limitadas a certos personagens. Agora estas são soltas através de instrumentos musicais — harpa, flauta, marimba e tambor — criados por você (e, dependendo da combinação de elementos utilizados, podem resultar em diferentes magias de efeito ou ataque), podendo ser soltas a qualquer momentos sem custo algum.

"E não há magias de cura?", você se pergunta. Não, não há. Aliás, não existem nem mesmo os Candy e Chocolates, itens que desde os primórdios da saga restauravam o vigor dos heróis. Agora os danos se recuperam automaticamente com o tempo (mesmo personagens desmoralados recobram a consciência quando a HP Bar se enche por completo).

Graficamente falando...



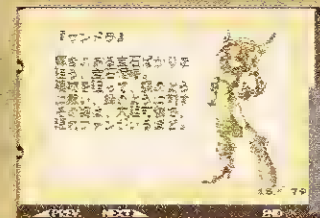
baixa quantidade de quadros de animação, encaixam-se bem no con-

Entre os elementos tradicionais que se mantiveram, estão os chefes de tamanho avantajado. Mas não se engane: no geral não são páreo para você.



Apesar das armas não serem mais resplandescentes, você terá de optar por uma das armas em que você tenha maior proficiência (maior ataque e velocidade).

A maioria dos eventos se inicia conversando-se com certas pessoas. Assim sendo, procure conversar com todos quantas vezes puder.



Em sua casa você tem uma completa enciclopédia a respeito dos elementos que você já encontrou no jogo: personagens, artefatos, Skills, inimigos, etc.

texto fantasioso de um mundo onde a magia rege a vida das pessoas. A CG na apresentação da história também merece elogios, com cores suficientemente vivas para equipará-la a certas obras-primas da Disney, como *Fantasia*.

Os efeitos utilizados nas magias e Techniques são uma atração à parte: mesclando aos gráficos 2D toda a verossimilhança dos polígonos, dão um ar completamente mais sofisticado. O mesmo pode ser dito acerca do cuidado visual na conversão de artefatos para terrenos, assemelhando-se muito àqueles vistos nas magias de *Final Fantasy Tactics*.

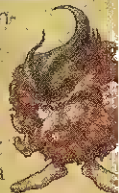


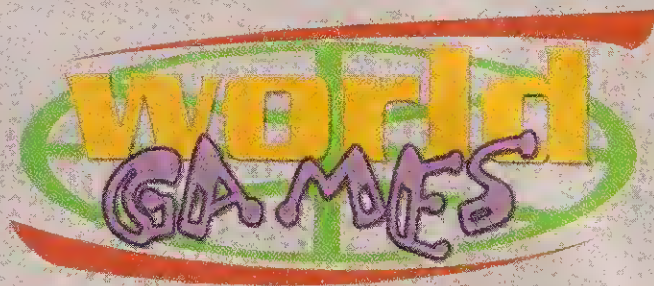
A parte sonora se encaixa bem com o universo mágico, apesar de quebrar a tradição de trazer de volta algumas canções remixadas de seus predecessores. Vale ainda mencionar que no novíssimo repertório também se incluem algumas músicas cantadas, como em sua apresentação e desfecho — recurso que vem sendo aos poucos sendo adotado com maior frequência nos títulos da Square.

Resumindo

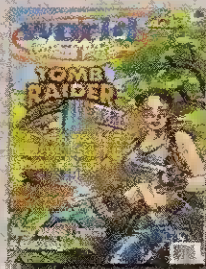


Seiken Densetsu: Legend of Mana é um ótimo game de fantasia, mas peca em um detalhe imprescindível a um clássico: a tradição. Inovações são bem vindas, sem dúvida, mas algumas vezes elas surgem em um turbilhão tão frenético que acabam por tirar muito da identidade do título. Este é o caso deste quarto episódio da Lenda da Sagrada Espada de Mana. Não fosse o título e alguns poucos elementos, este poderia muito bem ser confundido com uma nova saga que se iniciaria. Em outras palavras, este não é como a passagem do sétimo para o oitavo episódios de *Final Fantasy*, onde, apesar das bruscas mudanças, a ambientação e a atmosfera fantástica foram mantidas. Dessa forma, se você tiver acompanhado a saga desde seus primórdios, é possível que você se decepcione. Em compensação, caso você seja um novato na saga, esta é uma ótima opção para se iniciar, uma vez que não há muitos vínculos com os capítulos anteriores. De qualquer forma, é um título inegavelmente fantástico. Ponto para a Square!





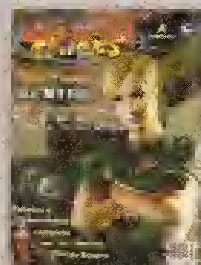
COMPLETE SUA COLEÇÃO



R - WG 1
R\$ 3,50



R - WG 2
R\$ 3,50



R - WG 3
R\$ 3,50



R - WG 4
R\$ 3,50



R - WG 5
R\$ 3,50



R - WGE 1
R\$ 3,50



R - WGE 2
R\$ 3,50



R - WGE 3
R\$ 3,50



R - WGE 4
R\$ 3,50



R - WGE 5
R\$ 3,50



R - AWG 1
R\$ 4,90



R - AWG 2
R\$ 4,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

- | | | | |
|----------------------|-----|----------------------|-----|
| R - WG 1 - R\$ 3,50 | () | R - WGE 4 - R\$ 3,50 | () |
| R - WG 2 - R\$ 3,50 | () | R - WGE 5 - R\$ 3,50 | () |
| R - WG 3 - R\$ 3,50 | () | R - AWG 1 - R\$ 4,90 | () |
| R - WG 4 - R\$ 3,50 | () | R - AWG 2 - R\$ 4,90 | () |
| R - WG 5 - R\$ 3,50 | () | | |
| R - WGE 1 - R\$ 3,50 | () | | |
| R - WGE 2 - R\$ 3,50 | () | | |
| R - WGE 3 - R\$ 3,50 | () | | |



Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL, no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.



JADE COCOON

STORY OF THE TAMAMAYU

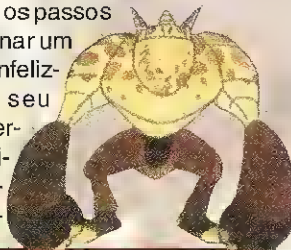
Quando a Crave Entertainment anunciou que estava planejando trazer Tamamayu Monogatari, da Genki, (ou Jade Cocoon: The Story of Tamamayu) para os Estados Unidos, enquanto produzia Shadow Madness, houve certa preocupação de o game ser obscurecido por Final Fantasy VII, Suikoden II, ou Breath of Fire III. Agora que a euforia por esses jogos já diminuiu, Jade Cocoon é o RPG certo para suprir a fome por esse estilo de jogo nos Estados Unidos.



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

A História

Em Jade Cocoon você é Levant, um jovem que segue os passos do pai para se tornar um mestre Cocoon. Infelizmente, porém, seu treinamento é interrompido pela Onibubu, uma aglomeração de cria-



turas gigantes que invadem seu mundo. Com a ajuda de monstros que você captura e os domestica, sua meta é parar a Onibubu e se tornar um mestre cocoon.

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

A Jogabilidade

O que separa Jade Cocoon da maioria dos RPGs, se não de todos, é sua engine de batalha. Com o seu progresso, você encontra, luta e captura centenas de monstros bizarros.

A captura de monstros, é essencialmente o que faz este game diferente dos outros. Na sua aventura, com a ajuda de sua ocarina, você pode capturar todas espécies de monstros e fazer seda para comprar armas, armaduras ou vários outros itens; pode domesticá-los ou combiná-los. A engine de Jade permite que você combine várias criaturas, e juntas as criaturas assumirão certas características e habilidades. Você pode combinar uma criatura com habilidades de fogo com uma com habilidades de água, por exemplo. Quando você ganha níveis, a habilidade das criaturas se fortalecerão. As combinações são literalmente ilimitadas. Mais de 150 monstros, com diferentes atributos o esperam. Uma vez que eles sejam pegos, combinados e maximizados, você pode invocá-los nas batalhas para usá-los contra qualquer inimigos que encontrar.

O Story Mode, ou o modo one player, o jogo é curto. Você levará cerca de

15 a 20 horas para terminá-lo. O replay neste game entra no modo "Arena". Parecido com Pokemon, Jade Cocoon possui também um modo two-



player que permite que você desafie um amigo com os monstros salvos. Depois que você terminar o game, você pode se surpreender encontrando mais monstros.

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

O Som

A música é realmente muito boa e as vezes se ajustam aos personagens, mas se você preferir, pode desligar o áudio e ler o texto como em um



RPG tradicional.

A única coisa que pode ser irritante é que toda vez que você for capturar um monstro, Levant toca a mesma melodia em sua ocarina.

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

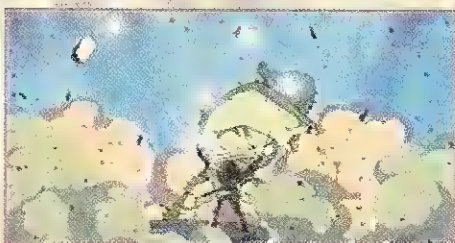
Os Gráficos

Fora a criação de monstros, outra característica para se levar em conta são os gráficos. Com mais de 600 fundos pré-renderizados e os personagens poligonais altamente detalhados, Jade Cocoon é provavelmente o único RPG que pode encantar Final Fantasy VIII. Com uma animação de introdução deslumbrante e as cenas usadas no game, Jade Cocoon é facilmente um dos games com o melhor visual do ano.

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Resumindo

A boa mistura de elementos de RPG e monstros que se combinam fazem de Jade Cocoon um game diferente de tudo que você já viu. Apesar do story mode levar cerca de 15 a 20 horas para ser terminado, não deixa de ser um game divertido e interessante que vale a pena ser jogado.



PLAYSTATION

JADE COCOON

CRAVE / GENKI - CD

RPG - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	4.4
SOM	4.1	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.6		

4.0

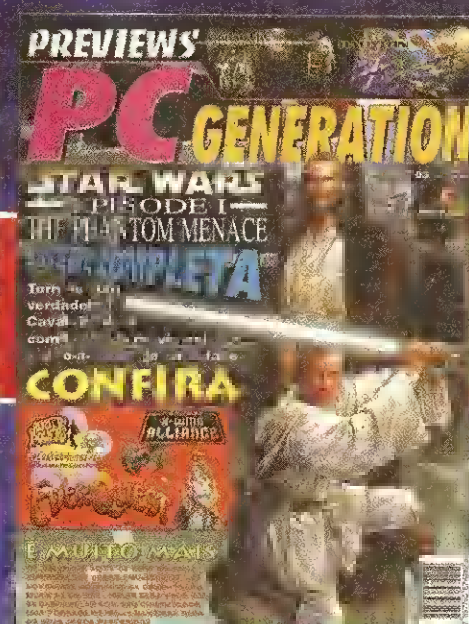
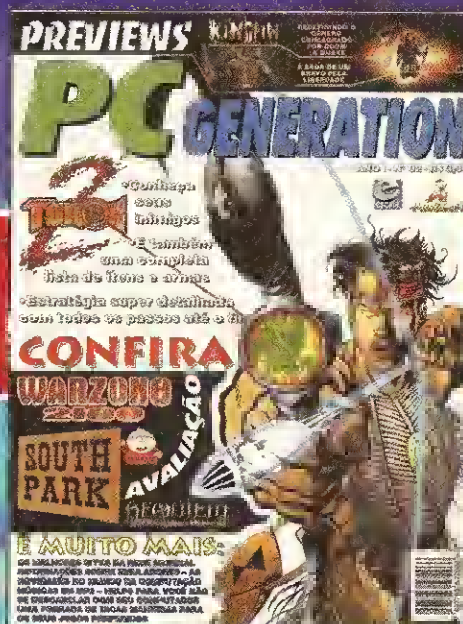
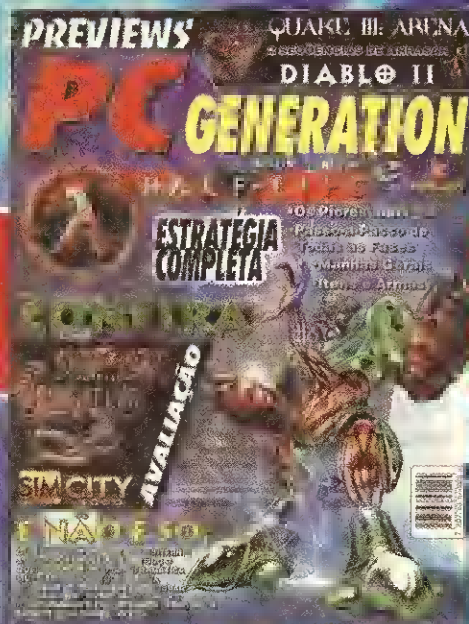
PRÓS

- A criação (captura) de monstros, é simplesmente incrível e faz com que o game fique diferente dos outros RPGs.

CONTRAS

- Sempre que você for capturar um monstro seu personagem toca a mesma melodia com sua ocarina.

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO



PC 01

Estratégia: Half Life

Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000

Cheat Codes: Actua Soccer 3, Antel, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft auto: London, Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02

Estratégia: Turok 2

Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park

Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03

Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace

Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance
Cheat Codes: Age Of Empires 2: The Age Of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermerc, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R\$ 3,90()

Cód.: PC 02 - Cada R\$ 3,90()

Cód.: PC 03 - Cada R\$ 3,90()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____

Estado: _____

Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381

Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações,

tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma ou ra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



VANDAL HEARTS II

~Heavenly Gate~

— Tirem esse velho bêbado daqui!

Apesar de ainda abalado com o agitado re-encontro com Rebecca e Grab, algo — talvez o vento gélido e cortante que soprou em minha direção, ou mesmo o desejo gritante de fugir daquele pensamento que me consumia — fez com que me voltasse para o diálogo, mesmo sendo profundo conhecedor das típicas noites das tavernas. Mas arrependo-me do fundo de minha alma de ter esboçado tal atitude. Não fosse ela, não teria presenciado a cena que pôs abaixo todas as minhas crenças e ideais de heroísmo. Que derrubou minhas ilusões e ídolos de infância.

Caindo ao chão, diante da porta da estalagem, estava um homem que conheci na flor da idade. Que era capaz de derrotar exércitos com um brandir de sua espada e sacrificar as últimas de suas forças em nome de uma causa nobre. Um homem de nome Nicola, em quem me espelhei por toda a minha vida... Mas ele não tomara em batalha. Estava, sim, envolto na aura embriagante de seu próprio hábito de bebida, tateando com suas mãos trêmulas diante dos olhos confusos, à procura de uma espada inexistente e balbuciando seus ínfimos de nobreza...

"TO BE CONTINUED..."

Com esta frase encerrava-se a saga de Ash Lambert — capitão da milícia de um grande reinado que, valendo-se de sua coragem e dos poderes dominantes de Vandalier, levou deste mundo os poderes opressivos daquelas que planejavam tornarem-se deuses — e seus valorosos aliados, deixando aberto a amplas oportunidades um dos primeiros RPGs estratégicos da Konami para Playstation, Vandal Hearts. Entretanto, por muito tempo nada fora divulgado a respeito de uma sequência o que ocasionou, meses depois, seu esquecimento entre as linhas temporais.

Mas foi há alguns meses que a chama da curiosidade foi novamente acesa e, finalmente, a Konami anunciou oficialmente o segundo episódio de seu esperado game. Tempos depois, o título era lançado sob o nome de Vandal Hearts II: Heavenly Gate.

POSSIBILIDADES

Apesar do final de seu predecessor, Vandal Hearts II dá início a um storyline completamente novo, quebrando quaisquer vínculos existentes entre ambos. O enredo gira em torno de Joshua, o pequeno habitante de uma pacata vila, que acaba por salvar um cavaleiro muito ferido. Este revela ser Nicola, importante representante da nobreza, fato que atrai a atenção dos influentes locais. Entre os últimos está o pai de Adel, amiga de infância de Josh. Após manobras políticas surpreendentes, acabam conseguindo acusar o garoto de assassinar o líder de sua vila, o que o obriga a desaparecer... A partir deste evento a narrativa dá um salto de oito anos. Joshua, já um jovem cavaleiro toragido, torna-se o líder de um grupo de oposição ao império. Entretanto, à medida que o enredo se desenvolve, ele e seus companheiros se vêem envolvidos por mistérios maiores que poderiam imaginar, como as escrituras sagradas deixadas por povos antigos, citando uma certa "Arma de Imensurável Poder", por qual todos cobizam.

Mas tal cronologia também abre espaço para situações que envolvem não apenas o trivial "jovem se alia ao império, jovem descobre os poderes do império, jovem se rebela contra o império" — segundo a própria Konami, um dos principais erros cometidos no primeiro Vandal Hearts — mas também o drama humano em sua luta constante entre o desejo e a honra; tornando-o mais adulto e sombrio. Fatos como o re-encontro de Josh e sua irmã Rebecca, a morte de seu amigo de infância Grab ou a descoberta de que Adel é a nova rainha tornam esta uma obra primorosa.

Outro fator importante inserido foi a possibilidade de, em vários pontos, poder se escolher o rumo a ser tomado, o que influi profundamente nos desfechos e resultados.

DUAL BATTLE SYSTEM

Apesar de tudo isso, a maior inovação de Vandal Hearts II em relação aos demais títulos de RPG estratégico é o inédito Dual Battle System. Tal sistema consiste em movimentar uma unidade sua ao mesmo tempo que o computador move outra (ambos selecionam suas ações e elas são executadas simultaneamente), o que eleva grandemente a estratégia necessária para se evitar ataques em falso ou investidas suicidas. Há, claro, meios lógicos de prever os movimentos do oponente e montar estratégias dignas de Alexandre Magno.

Os cenários agora são cerca de quatro vezes maiores que os originais, tanto horizontal quanto verticalmente, elevando também o elemento estratégico (flechas, por exemplo, alcançam maiores distâncias caso disparadas de grandes alturas). Mesmo alguns novos Status — como o Weight / Peso, que pode inibir a ação de outra unidade caso ambos optarem por

O computador tem uma lógica de ataque. Primeiro, ele ataca personagens feridos. Caso estes não existam, então ele procurará por qualquer um que ele possa atingir pelas costas. Se isso não puder ser feito, ele partirá para cima daqueles com menor HP.

Os baús só podem ser abertos com certas Skills ganhas em níveis mais avançados. Portanto, nem tente espionar um baú para encontrar o que há em seu interior.

As magias foram as maiores implementações. Algumas delas chegam até a se equiparar às encontradas em Final Fantasy Tactics ou o recente Legend of Mana.

ocupar o mesmo espaço — influenciam nisso.

Os níveis dos personagens tornaram-se uma espécie de limitadores, uma vez que tanto os valores de HP quanto de MP são responsabilidade dos equipamentos (assim, quanto maior o seu nível, maior será o seu limite de HP, permitindo a utilização do potencial máximo dos equipamentos). A combinação de armas e armaduras também determina a classe do personagem, e não o contrário. Aliás, vale lembrar que nem as armas nem as armaduras são restritas a certos personagens. Quaisquer combatentes podem usar os acessórios ou magias que preferirem, mesmo sendo duas espadas ou dois machados. Tal liberdade somada às mais de 120 armas garantem uma infinidade de classes, tendo cada uma suas características.

Outra inovação é a chamada Weapon Customization System, onde as armas ganham experiência própria, o que resulta no ganho de várias Skills, que podem ser passadas para outras armas de mesma categoria (Skills de espadas somente podem ser transferidas a outras espadas).

Os mapas também sofreram alterações assemelhando-se mais aos de Final Fantasy Tactics, com a diferença de não haver as incômodas batalhas aleatórias. Há também um relógio que afetará em grandes níveis as ações nas cidades — como informações encontradas somente em certos períodos ou eventos que se desencadeiam após alguns dias. Mesmo as batalhas podem ocorrer durante a noite.

TECNICAMENTE FALANDO...

A implementação gráfica é um dos pontos mais notáveis desta sequência. Apesar de manter o mesmo estilo, com personagens em sprites e cenários poligonais, agora são visíveis as minuciosas melhoras. Apenas para se ter uma idéia na qualidade do trabalho, para cada arma e armadura equipada, os modelos e animações dos personagens mudam. Isso sem mencionar o fato de serem mais de uma dúzia de combatentes apenas em seu grupo, todos com animações extremamente fluentes. Os cenários também receberam um tratamento mais cuidadoso, sendo agora mais limpos e detalhados, perdendo também aquele horrível fundo em movimento (aqueles que jogaram a primeira versão deste título devem saber do que falamos...). Mesmo as magias, que também se utilizam de forma muito eficaz da capacidade poligonal do console, foram melhoradas, obtendo um resultado que se equipara a Final Fantasy Tactics. Fora isso foram adicionados também artworks menos estilizados, mais sombrios e realistas, encaixando-se perfeitamente no enredo amadurecido.

O único ponto estrutural ruim é a parte musical: além da ausência de vozes (algo até perdoável), os temas são maçantes, com arranjos simples e efeitos fracos. Mas nada que o botão de volume não possa resolver.

RESUMINDO

Vandal Hearts 2: Heavenly Gate é uma excelente pedida para os amantes de fantasia medieval, storylines elaborados e RPGs estratégicos inovadores, com um enredo maduro e uma ambientação à altura, como vem se tornando a tendência da produtora. Agora, se você estava ansioso pela continuação da saga dos Vandaliers, este é um título obrigatório. Ponto para a Konami!

VANDAL HEARTS 2: HEAVENLY GATE

KONAMI-CD

RPG/ESTRATÉGIA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	3.0
SOM	2.0	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.8		

PROS

- Sistema de turnos exige mais da compreensão do panorama geral
- Gráficos dos personagens mudam seguindo os equipamentos

CONTRAS

- Algumas vezes a IA torna-se previsível demais
- Estágios apelativos onde você é quase morto logo que entra no raio de ação

3.2



DINO CRISIS

E AGORA...

Na edição passada, você conferiu a avaliação do Survival Panic da Capcom e deve ter ficado pendurado em alguma parte do game, caso tenha começado a jogar, é uma estratégia bem servida viria bem a calhar, não? Bem, a seguir você irá conferir uma estratégia com tudo que é necessário saber para chegar ao final deste que, sem dúvida, ainda vai dar muito o que falar.

O game não é tão longo, mais vai exigir muita paciência, raciocínio e bons reflexos, tudo para poder escapar dos lagartos gigantes que você encontrará ao longo do caminho. Manter-se vai ser uma tarefa um tanto difícil em meio a tantos perigos que podem surgir de pequenas aberturas ou estremecer a terra como um terremoto ambulante. Você não é o último, mas eles foram os primeiros, e a lei da selva é igual para ambos: apenas os mais fortes sobreviverão!

Sem muita demora, antes de darmos início a estratégia, confira algumas explicações que serão bem úteis, ampliando ainda mais suas chances de sobrevivência.

LISTA DE COMANDOS

<input type="checkbox"/> ou <input type="circle"/>	Ação (abrir portas, examinar, etc.)
X (pressionado)	Correr
▲	Abrir inventário
R1	Empunhar arma
<input type="checkbox"/> ou <input type="circle"/>	Atirar (mantenha R1 pressionado)
R2	Rotacionar 180°
↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar para esquerda
→	Virar para direita
Select	Options
Start	Pausar

Obs.: Você pode andar com a arma empunhada, fazendo com que Regina ande mais lentamente.

O INVENTÁRIO

Uma das coisas que você não pode deixar de conhecer muito bem, é o inventário. Você o usará constantemente ao decorrer da aventura, tanto para consultar mapas, itens, armas e etc. Ele pode ser acessível a qualquer momento, e nele você confere quatro opções sendo elas o **ITEM**, **EQUIP**, **MAP** e o **MIX**.

Dentro da opção **"ITEM"**, haverá uma outra janela, nomeada **"Supplies"**, onde você confere seu estoque de acessórios como med kits e munições. Na lista de itens, você confere chaves, disquetes e tudo que foi coletado e que tem como finalidade, abrir portas e acessar computadores. Para trocar de janela, basta você apertar para ↑, caso mova para a →, você acessará a outra parte da janela.

Na opção **Equip**, você poderá trocar / recarregar suas armas e munições. Dentro desta opção, você terá duas pequenas janelas. A de cima, **"Equipped Weapon"** é onde você equipa sua arma (aperte ou para selecionar a janela). A janela de baixo,

"Equipped Ammo", é onde você pode equipar sua arma com munição apropriada. Selecionando uma destas duas janelas, uma terceira surgirá (Weapon / Ammo List) mostrando a quantidade de munição ou armas que você possui. Para equipar a arma / munição, basta selecioná-la e confirmar (aperte ou para ambos). É nesta opção, também, que você poderá dar upgrades em suas armas, melhorando-as ainda mais ou tornando-as mais potentes em relação ao dano causado. Depois que você pegar uma peça

que pode ser encaixada na arma (maiores detalhes na estratégia), basta estar com a arma equipada, então selecione a janela e na lista a seguir, escolha a peça coletada (ela estará com formato de uma ferramenta) e confirme para que ela se una com a arma.

A opção **"MAP"**, como já diz o nome, serve apenas para saber sua localização através dos mapas ("grandes explicações..."). Haverá uma pequena legenda do lado direito da tela, mostrando dois quadrados de cores diferentes, e uma letra

"S". Começando pela letra, este "S" indica locais **Save Room**, onde você poderá salvar seu progresso ao sair de dentro da sala. O quadrado vermelho, na legenda, indica locais onde você deve ir ou portas que podem ser abertas (ao ver alguma porta piscando no mapa, significa que ela pode ser acessível). Já o quadrado azul, indica sua localização atual. Um pouco mais acima, você confere o nome do bloco / andar no qual você se encontra, enquanto do lado esquerdo há uma bússola para orientação.

Entrando na opção **"MIX"**, você poderá fazer misturas de itens, podendo fazer itens de cura máxima e até munição extra. Devido a escassez de munição, você será obrigado a produzir dardos com doses de anestésicos que podem derrubar bichos por alguns segundos ou minutos. É possível produzir também doses de veneno, que matam instantaneamente. Abaixo da janela de itens, há um outra maior.



Do lado esquerdo desta janela, será mostrado o item que você acabou de selecionar, e do outro lado você confere o segundo item escolhido. Entre estes dois, haverá duas barras de marcação (enquanto no fundo será mostrado o resultado: o novo item), sendo que a de cima mede o **"VOLUME"** (quantidade) e a de baixo o **"LEVEL"** (efeito). Caso você misture medkits entre si, e a barra de level chegar ao máximo, o item que você criou pode curá-lo totalmente (caso ele não seja utilizável quando se está morrendo, ele pode ser um item que não deixa você morrer. Bem, na verdade você acaba morrendo, mas não usará contínuos e voltará um pouco antes do ponto em que morreu!). Para criar dardos anestésicos, ou mesmo veneno, basta misturar frascos encontrados (é possível misturar medkits de diferentes finalidades com estes frascos para obter novos tipos de dardos, basta ver o resultado na janela, entre os dois itens misturados...). É possível misturar dardos prontos com medkits e o resultado final pode ser um medkit ou um dardo ainda mais poderoso ou em maior quantidade. **OBS: Dentro das opções ITEM e MIX, ao selecionar um item, três opções vão aparecer juntas. A primeira serve para equipar / usar o item, a segunda serve para visualizar e a terceira serve para sair. Dentro do EQUIP, apenas as duas primeiras opções (equipar e visualizar) vão aparecer quando se seleciona o item.**

"MEDIDAS DESESPERADAS!"

De vez em quando, você poderá ser agarrado por algum dinossauro e para se livrar dele você deve apertar ou rapidamente (ficar colocando para um dos lados ajuda também...). Mas não é só, em determinados locais, haverá as cenas de perigo, **DANGER**, que também necessitam de uma resposta rápida para se livrar, antes que o pior aconteça. Caso você não reaja durante uma destas situações, Regina morrerá.



ESTRATÉGIA



Em uma pequena ilha, um novo tipo de armamento está sendo desenvolvido secretamente. Tudo se volta para uma única pessoa: Dr. Kirk (um cientista que propôs o uso de energia limpa, mas o governo rejeita o suporte financeiro, fechando o laboratório).



Kirk foi dado como morto depois de uma explosão durante um de seus experimentos, três anos atrás. Um agente secreto, Tom, infiltrou-se entre a equipe de cientistas para desviar informações. Ele solicita uma ação rápida para evitar que algum problema ainda maior aconteça. Gail, Rick, Cooper e Regina, foram enviados até a ilha. Depois que todos chegam em terra firme, Gail decide continuar com a missão.



Regina pergunta sobre Cooper, que cala em algum lugar na mata.

fechada. Gail decide seguir assim mesmo. Em algum lugar da mata fechada, Cooper ouve pequenos estrondos, como se fossem mini-terremotos se aproximando aos poucos. Olhando para a densa mata adiante, o pequeno estrondo parece chegar perto cada vez mais. A mata começa a cair, abrindo caminho para algo gigantesco, é então que Cooper corre em disparada pelo meio do mato. Um Tyrannosaurus Rex aproxima-se, pegando sua presa indefesa.



Longe da mata, Gail, Rick e Regina prepararam-se para invadir a área suspeita e tirar a limpo toda a história. Gail diz que este é o primeiro checkpoint, Rick faz um comentário, mas Gail não dá a mínima e vai até o portão, que está aberto. Ele manda Rick e Regina esperarem enquanto faz uma checagem.

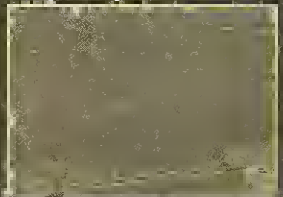


Após a saída de Gail, Rick faz mais um comentário com Regina,

pouco depois Gail manda o sinal. Do outro lado, Rick fala que vai localizar a sala de controle de segurança. Ele entrará em contato com Regina depois. Agora você passa a controlar a gata. Um pouco mais adiante, vire à esquerda e Gail vai falar com você.



Ele vai mostrar vestígios de sangue. Após o sermão sobre o que pôde ter acontecido, ele fala para você tomar cuidado enquanto investiga a região.



Siga para o outro lado, atrás de Gail. Haverá uma caixa solitária encostada na parede. Empurre-a e você pegará um Kit (uma base para misturas). Agora vá até Gail e entre pela porta dupla do galpão, lá dentro você poderá pegar uma chave na estante de metal (ao fundo, do lado esquerdo). Do lado direito, você pode pegar, depois de empurrar uma outra estante de metal,...



... uma caixa (foto), contendo um medkit. Saia do galpão e siga para a porta por onde Gail, Rick e você entraram.



Rick vai entrar em contato, dizendo que conseguiu chegar até a sala de controle, mas a situação não é das melhores. Regina pergunta o que ouve, mas Rick diz apenas que não tem a menor ideia do que aconteceu. Gail também está na escuta, enquanto Rick fala que precisa de energia para reativar os e monitores e checar o sistema, ou seja, é preciso ligar o gerador de energia.



Gail chega silencioso e Regina

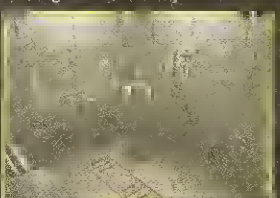
pergunta o que ele está fazendo aí. Ele fala que escutou a conversa. Regina entrega as chaves, e Gail segue na linha de frente. Siga-o, do outro lado, siga para o portão do lado direito de Regina.



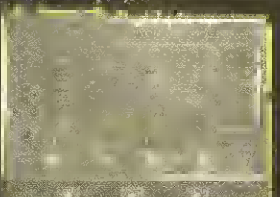
Durante o caminho, Gail encontra um corpo totalmente mutilado. "Nojento", diz Regina, e analisando melhor o dano causado, ela percebe que isso não foi feito por nenhum animal selvagem comum. Sem abalar-se muito, Gail apenas fala para seguir adiante. Mas antes de prosseguir, examine o corpo do indivíduo para pegar um frasco com anestésico (que servirá para misturar com outros).



Siga até o final do caminho, onde Gail estará parado. Vá diretamente para a porta adiante, para chegar até o gerador de força.



Do outro lado do gerador, há um painel com uma sequência de Plugs a serem encaixados numa ordem (seu primeiro puzzle). Olhe as alavancas ao lado e iguale os Plugs de acordo com as cores das alavancas. Encoste na tela dos Plugs e acesse-a (aperte o botão de ação)...



... quatro opções aparecerão. Da esquerda para a direita, apenas as três primeiras vão mexer os Plugs, enquanto a quarta opção serve para sair (ou aperte X). A primeira opção serve para trocar os dois primeiros Plugs de lugar, o segundo serve para mudar o segundo e o terceiro Plug de lugar (entre si), enquanto a terceira serve para mudar o terceiro Plug e o quarto Plug. Encaixe os Plugs na ordem de cores: **Vermelho, Azul, Verde e Branco**. Caso queira algo mais direto, ative as opções, da esquerda para a direita, na seguinte ordem: 2ª

3ª e 2ª.



Agora vá para o painel de alavancas e ative-as para restaurar a energia. Agora vá para o lado de fora, mas alguns gritos e sons de tiro vão ser ouvidos por Regina, que já pensa em Gail.



Do lado de fora há apenas um rastro de sangue, e um barulho alerta Regina que sai com sua arma empunhada. Ela vai diretamente para o buraco da grade, imaginando que Gail tenha caído ou tentado escapar. Mas do outro lado só há um penhasco.



Enquanto ela chama por Gail, sem nenhuma resposta, alguma coisa escuta o chamado de Regina, vindo diretamente a ela na sequência. Um Velociraptor dispara por cima das caixas em sua direção.



Mesmo estando cara a cara com o raptor, não é muito eficaz gastar toda sua munição contra ele agora. Simplesmente siga o rastro de sangue (foto) e vá em direção ao portão.



Não pare por nada, o raptor vai disparar atrás de você, mas se você entrar pelo portão, estará a salvo... Por pouco tempo. Do outro lado, Regina vai olhar bem para ao bicho, que pula por cima da cerca e parte novamente para cima. Entre pelo portão ao lado e ele tentará pular novamente e desistirá depois de uma tentativa. Após este momento de pânico, Rick entra em contato comunicando boas notícias (ele conseguiu entrar no sistema de controle). Regina o interrompe para dizer que perdeu Gail, mas Rick

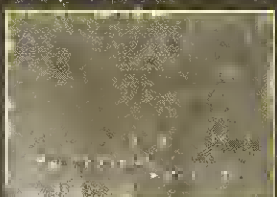
não parece ao



E para completar, Regina fala que foi perseguida e atacada por um dinossauro, mas Rick pensa que é brincadeira e faz umas gracinhas. Ela insiste e mesmo assim Rick não cai nessa, então ele pede para que ela siga para a sala de controle. O mapa vai mostrar o local para você, então siga pelo mesmo caminho que Rick seguiu quando ele foi para a dita sala de controle. Entre pela porta adiante e siga pelo corredor...



... onde, na curva, Regina escuta um barulho nada amigável. Tomando o controle sobre ela novamente, vá pelo corredor.



A porta dupla estará trancada e mais adiante você chega até uma porta, protegida por uma parede de ralo laser. Mas Regina vê a tampa do duto de ventilação no chão e uma corda; dê "Yes" e ela subirá.



Na parte de cima não se preocupe com o perigo, você estará livre dele por enquanto. Seguindo pelo duto, você chegará em uma outra tampa aberta, no meio do caminho, desça por ela. **Obs.:** Não vá para o final do duto de ventilação.



Depois que descer, siga para a porta atrás de você. Ela conduzirá até a primeira Save Room do jogo.



Nela, logo ao seu lado, você pegará a Shotgun (a caixa branca). Ao pegá-la, já a deixe equipada e pegue o DDK (H) em cima do móvel ao lado da caixa (é uma espécie de disquete que serve para abrir portas através de códigos). Na caixa ao lado do DDK, você pega um fusível (que explicaremos mais adiante). Ao lado da porta, do outro da sala,...



... note a luz piscando, vá lá e ative-a para ligar o computador. Mexendo no mesmo, haverá uma pequena explicação sobre o DDK. Mas ignorando isso, entre na sala ao lado do computador, para pegar uma medalha ao lado do corpo. Na medalha estará gravado o LED. Há um cofre mais adiante, ignore-o e volte para o corredor por onde você desceu.



Ao sair, a opção de Save aparecerá, escolha o Memory Card desejado e salve seu progresso.



Seguindo pelo corredor, você chegará a uma porta e uma caixa mais adiante. Pegue a caixa que contém munição para sua Handgun. Note que na parede há um quadro verde. Lembra daquele fusível que você pegou? Ele será usado para abrir este quadro verde, na parede (existem outros, de cores diferentes, espalhados). Esta é a **E-box**, ela servirá para guardar ou pegar itens. Ignore-a por enquanto, pois você precisa de uma certa quantidade de fusíveis.



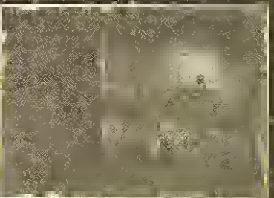
Entrando pela porta vista a pou-
co, você verá Rick no computa-
dor. Regina e ele conversam so-
bre o sistema do computador. Ele
vira para ela e pergunta o que
exatamente aconteceu com Gall.
Novamente Regina fala novamen-
te sobre o ocorrido, pouco de-
pois ela mexe no computador e
não consegue resposta.



Rick menciona que não adianta-
ria muito, pois precisaria de mais
força para botar os outros muni-
tores. Regina completa dizendo
que tem de acionar a força de
outro gerador. Depois da conver-
sa, Rick volta ao trabalho e en-
tão, siga para porta e saia. Rick
faz um comentário para si mes-
mo, então Regina sairá.



Novamente no corredor, siga para
sala de Save Room. Siga direto
para a porta adiante e salve seu
progresso novamente (se quiser).
Do outro lado, Rick entra em con-
tato com Regina, ele fala que vai
desativar o sistema de seguran-
ça de raio laser.



Na sequência, vire para a esquer-
da (de Regina) e siga diretamen-
te para a porta, entrando em se-
guida. Esteja com a Shotgun em
mãos, pois dentro da sala, quan-
do você for para o outro lado da
mesa, o raptor vai invadir e deto-
nar a mesa.



Pegue a caixa de munição e car-
regue a Shotgun (equipe a muni-
ção). Vá no Mix e misture os dar-
dos pegos, com o frasco que
você pegou no começo do jogo,
para aumentar o efeito. Dê um
tiro no bicho e ele vai despencar
de sono. Aproveite a soneca do
bicho para pegar outro DDK (H)
em cima do armário de metal.
Antes de sair, examine a pasta
azul jogada ao chão, para saber
o código do cofre.



Ela e entre novamente na sala
do cofre, e então digite **0375**.
Dentro do cofre você pegará mu-
nição para a Shotgun (evite des-
perdícios no momento...) e uma
chave. Volte para corredor, onde
você viu o raptor, e siga para a
direita (deixe o raio laser aciona-
do por precaução).



Do outro lado da porta dupla,
você chegará ao hall principal.
Siga para a escada e, atrás dela,
você poderá pegar mais uma cai-
xa com mais um frasco para mis-
tura.



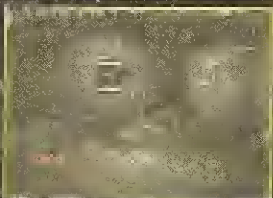
Pegando o frasco, suba pela es-
cada e empurre a caixa (foto) para
poder pegar mais um frasco. Vá
no Mix e misture o líquido dos
dois frascos para fazer mais dar-
dos. Siga para a porta mais adi-
ante e esteja com dardos tran-
quilizantes em sua Shotgun. Do
outro lado da porta, haverá mais
um raptor.



Ignore todas as portas no mo-
mento e siga direto para o final
do corredor (esquive-se do rap-
tor) e entrando pela porta no final
do mesmo. Dou lado de fora, en-
tre pela porta ao lado. Na sala
não há nada de bom, por enquan-
to, mas não deixe de examinar a
pasta de arquivo amarelo no can-
to à direita. Lá você encontra um
código e uma pequena explica-
ção de como usar os DDKs. Feito
isso, volte para o corredor, onde
você viu o raptor. Bote o menino
para dormir e seja rápido.



De frente para a porta dupla, não
deixe de pegar uma caixa de
munição para a Shotgun (foto).
Agora siga para a porta dupla ren-
te a este local e prepare mais um
dardo tranquilizante.



Dentro da sala, derrube o raptor
e pegue uma caixa contendo mais
dardos. Agora vá para a outra
parte da sala e, ao lado do o
armário de metal, haverá uma
caixa contendo mais um frasco.
Do outro lado do armário...



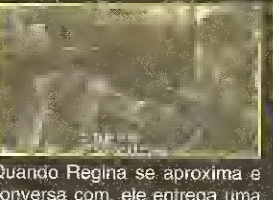
há um pequeno cofre. Digite
aqueles códigos (7687) que você
viu na pasta de arquivo amarelo.
Dentro você pega partes da Hand-
gun. Equipe a arma e então equi-
pe as partes a ela para melhora-
la. Fazendo tudo rápido, saia des-
ta sala antes que os raptors acor-
dem.



Do lado de fora, siga para esta
porta (foto) e mexa no painel ao
lado dela. Esta é a primeira porta
na qual você usará os códigos
do DDK. O painel desta porta é
dotado de travas eletrônicas,
acionadas por senha quando as
duas chaves (os dois DDKs de
mesma sequência, ou seja, H no
caso...) Entre a codificação da
chave e o código, você deve iden-
tificar a password.



Apenas digite **HEAD**, para que a
trava da porta seja aberta. Den-
tro da sala, você encontrará um
cientista ainda com vida.



Quando Regina se aproxima e
conversa com, ele entrega uma

segunda medalha para ela, onde
está gravado **SGT**. Regina pergun-
ta para que servirá isso, mas o
homem apenas fala que não sabe
e morre em seguida.



Antes de se mexer, obrigatori-
amente equipe a Shotgun e recar-
regue-a com munição própria (a
que está escrito **SG**). Perto da
estante ao fundo, você pega mais
uma caixa de munição.



Não tenha pressa em pegar as
coisas, dê a volta pela parte de
baixo (perto do vidro da janela) e
vá até este pequeno mostruário
com duas medalhas. Abra seu
inventário e entre na opção **Item**
e coloque para →, selecionando
então a primeira medalha (ela vai
estar definida por I, enquanto a
segunda estará por II). Depois
disso, três opções vão ser mos-
tradas, sendo que as duas pri-
meiras, da esquerda para a direi-
ta servem para você encaixar a
medalha no lugar certo. Ao usar a
primeira medalha, escolha a pri-
meira opção. Quando usar a se-
gunda medalha, escolha a segun-
da opção.



A seguir um cofre secreto será
revelado e ele pede uma senha
com seis dígitos. Lembre-se que
na primeira medalha estava es-
crito **100** e na segunda estava
escrito **501**. Virando as meda-
lhas, você terá **031** e **705**. Basta
mudar a ordem das medalhas para
você ter o código: **705037**. Den-
tro você pegará um cartão com a
letra **L** desenhada e que será
usado mais tarde. Pegue o DDK
(N) ao lado e vá para o fundo da
tela.

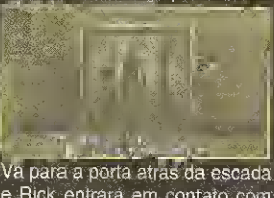


Repentinamente, o gigantesco T-
Rex arrebenta a janela, arremes-
sando Regina para o fundo. Ele
pega o corpo sem vida do cien-

lista e faz uma boquinha. Agora
adivinha que é a sobremesa?
Obs.: Caso o T-Rex consiga che-
gar em você, é Game Over dire-
to!



Estando ao fundo da tela, com a
Shotgun equipada e a munição
própria para ela, empunhe a arma
e atire no T-Rex quando ele ten-
tar pegá-lo. Quando ele se afas-
tar, não atire. Espere ele investir
contra você para, então, para a
ação dele. Depois de uns dois ou
três tiros, ele vai dar um grito
ensurdecedor. Depois dê mais
uns dois ou três tiros, ele vai fu-
gir (de estômago roncando...). So-
brevivendo, carregue a Shotgun
com dardos e ignore o raptor do
lado de fora da sala. Siga para a
esquerda, rumo a escadaria do
hall central e desça por ela.



Vá para a porta atrás da escada
e Rick entrará em contato com
você. Ele pede para você investi-
gar uma sala que vai ser mostra-
da pelo mapa. Vá para a porta
dupla do lado direito da tela (aque-
la que conduz até a Save Room).



Ao invés de entrar pela porta da
Save Room, siga para o final do
corredor, ignorando o raptor ou
botando-o para dormir. Desative
o raio laser e acione-o novamen-
te do outro lado. Entre pela porta
do lado direito, que dá acesso
até o banheiro.



Dentro, ao lado da porta você
pega uma caixa contendo um
medkit. Não há mais nada de in-
teressante aqui, então suba pelo
duto de ventilação. No final do
corredor de ventilação haverá
uma saída. Ao descer, venha para
frente da tela e...





...você verá um rastro de sangue. Siga-o e no corpo rente a porta, examine-o para pegar um fuzível. **Obs.:** Neste corredor há um switch que, quando acionado, libera um gás branco. Existe um raptor vagando por perto, e se você acionar o switch, vai deixá-lo cego por alguns segundos.



Entre pela porta dupla ao lado, para chegar até uma sala cheia de computadores. Vá para o lado esquerdo (de Regina) e ande próxima à parede. Vá para o outro lado da sala e você poderá avistar uma caixa (foto) entre os computadores. Nela você pega um frasco de líquido vermelho. É com ele que você pode fazer dardos venenosos.



Em cima de um dos computadores do outro lado, você encontra uma chave. Pegue-a e a seguir...



...um raptor invade a sala pelo teto, atacando você em seguida. Agora você entra numa cena de Danger. Quando for pego, aperte o botão de ação o mais rápido que puder para se livrar do bicho.



Livrando-se, o raptor será metralhado por Gail, que não está morto. Gail faz perguntas, mas Regina não consegue explicar.



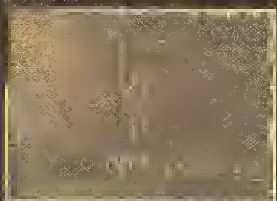
Antes de sair, um breve comentário sobre a ligação de um segundo gerador é dita, ou seja, Rick precisa de mais força na sala de controle. Depois do papo, saia desta sala e siga até a entrada no teto, mas não suba. Coloque o raptor, que vaga numa boa, para dormir ou fuja dele seguindo para o outro corredor que leva até uma porta antes do raio laser (foto).



Ao entrar pela porta, haverá outro raptor perambulando. Ignore-o e corra até a porta dupla do outro lado da sala (foto).



Ela vai dar acesso ao corredor do começo do jogo. Siga para o lado esquerdo e saia pela porta no final.



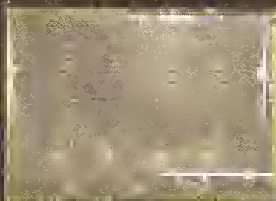
Do lado de fora, vá para o lado do galpão, e passe batido por ele. Passe pelo lado escuro (lembra de onde você pegou o primeiro frasco do jogo?). Se você olha no mapa, notará uma porta piscando em vermelho. Venha até esta porta e abra-a. A caixa que você pega é aqui contém mais um frasco. Vá para o outro lado do ventilador, no chão, e desça pela escadaria.



Você acaba de chegar numa sala com outro gerador. Há uma porta que está trancada por dentro, passe por ela e pegue um Plug na caixa reserva (foto). Vá para o painel e no caminho, não deixe de empurrar o armário de metal para poder pegar um fuzível.



Siga para o painel e encoste nele, no canto direito (perto da pequena porta), então abra seu inventário e selecione o Plug, na opção item. Você vai encaixá-lo no painel.



Vá um pouquinho para a esquerda e visualize o painel para poder mexer as peças. A ordem a ser feita aqui é **Vermelha, Azul, Verde e Branco**. Novamente, da esquerda para a direita, escolha 3º, 2º, 3º, 1º, 2º e 3º.



Com os Plugs em suas devidas posições, acione as alavancas para que o gerador seja ligado. Na sequência, Rick entra em contato informando sobre uma emergência, sua presença na sala de controle é aguardada.



Mais uma vez o mapa se encarregará de mostrar o local no qual você precisa ir, (mas não ele não é tão necessário...). Suba pela escadaria novamente, e, do lado de fora, siga para a sala de controle.



Quando estiver neste corredor, esteja pronto para tudo. Na curva do corredor, uma nova cena de Danger vai ter início. Um raptor vai arregaçar a vidraça para tentar pegar Regina. Livre-se dele rapidamente e suba pelo duto de ar antes da porta.



Antes de entrar na sala de comando, dê um save obrigatório e vá até a **E-Box** (foto). Agora você tem acesso livre nela.



Como dito anteriormente, você pode pegar os itens dentro dela ou guardar os seus. É importante lembrar que muitos itens no inventário podem prejudicá-lo futuramente, pois a partir de agora haverá a necessidade de espaço para comportar mais itens que vão ser pegos no caminho. Leve apenas medkit, suas duas armas e munição para ambas. Entre na sala de controle para tomar sua primeira decisão.



Ao entrar, Regina pergunta qual a emergência. Rick fala que Gail pretende seguir para a parte baixa do local, o subterrâneo. Gail pede para Rick abrir as portas que bloqueiam o caminho para os andares inferiores, e o comunicador de Regina toca misteriosamente. A gata ruiva comenta pensando em ser Cooper.



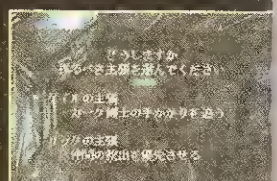
Rick confirma, pensando na possibilidade de ser realmente Cooper. Ele pergunta a Regina de onde veio o sinal, a gata fala que veio do lado de fora, do leste.



Rick levanta-se da cadeira e parte em direção à porta, mas Gail o para com um comentário de que a missão é prioridade e precisa investigar os andares inferiores. Rick, indignado, pergunta do que ele está falando, ná alguém pedindo ajuda. Gail fala que pode ser uma armadilha, mesmo assim Rick fala que vai investigar.



Gail pede para ele abrir a porta. Rick apenas obedece e segue para prestar socorro. Após ativar o sistema, Rick fala um pouco mais e vai embora.



Gail não gostou muito da atitude de Rick, e logo em seguida ele pede ajuda para investigar os andares baixos. Gail sai também e duas opções surgem para você decidir o caminho a seguir. Seguir Rick, ou seguir Gail. A primeira opção é para você seguir Gail e a segunda, logicamente para seguir Rick. Escolha o caminho mais interessante, ou seja, segunda opção (Rick).



O mapa indicará o lugar para o qual você deve seguir (que no caso é aquele, onde o jogo começa...). Suba pelo duto de ar e siga para o corredor onde você foi atacado pela última vez. Ao descer no corredor, ignore o raptor e, depois de sair do corredor, siga em linha reta para o portão adiante.



...e avistar Rick entrando por um outro portão, do outro lado da grade. Ande em linha reta para chegar até o portão seguinte e ter acesso à mesma área.

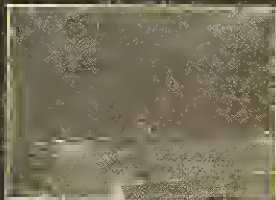


Esteja com a Shotgun equipada e carregada com dardos anestésicos. No caminho você vai encontrar dois raptors nada amigáveis (como Rick passou?), bote os dois para dormir e não deixe de pegar as duas caixas de munição (uma em cima da caixa ao lado da grade, e a outra adiante perto da pilha de caixas).



Passando pela pilha de caixas, haverá uma porta pela qual você poderá entrar. Do outro lado, uma cena vai acontecer, apresentando você ao Pterosaurius que des-

ce num rasante contra Regina. Ele a pegará, fazendo com que a arma caia. Uma nova cena de Danger vai tomar sequência, onde o bicho tentará jogá-lo contra a parede. Aperte rapidamente o botão de ação para escapar.



Quando livrar-se das garras do bicho, corra até a arma para pegá-la, neste meio tempo, procure esquivar-se das investidas aéreas que acontecerão (ande em zig-zag).



Pegando a arma, equipe-a e vire-se de frente para a parede na qual o bicho tentou esborrachá-lo. Do lado direito há uma porta. Antes de chegar até a porta, pegue um fuzível nestas caixas (foto), tomando o máximo de cuidado com os bichos (não tente derrubá-los, é um desperdício de munição).



Entrando na localidade, você encontrará Rick e um sobrevivente, Tom! Ele está muito machucado e quase sem forças para falar.



Mesmo assim Rick pede para ele contar o que aconteceu. Tom, dando pequenas pausas, e falando baixinho, diz que tudo ocorreu por causa de experimentos, com um tipo de energia estranha. Quase sem forças, ele entrega um DDK (L) para Regina, desmaiando em seguida. Rick diz que ele precisa de cuidados médicos imediatamente.



Retomando o controle sobre Regina, pegue outro DDK (L) em cima da bancada e siga para a porta atrás de Rick. No pequeno corredor,

você pode dar um update no seu mapa, que mostrará toda a área que você ainda não foi (a que está cinza). A seguir, siga até a outra porta no final do corredor.



Mais uma vez você estará exposto aos bichos voadores, seja rápido e esperto para não ser atingido. Siga para o lado esquerdo e entre pela porta, não esquecendo de pegar um medkit.



Ao descer pela escada, empurre o armário de metal para pegar um kit para ferimentos e o cartão B1, no canto da parede. Do outro lado desta sala, você encontra seis painéis que servem para regularizar a ordem de canos. É neles que você tem de resolver mais um puzzle. Vamos resolver por partes.



Primeiro vamos usar os painéis do lado esquerdo da tela (em relação à visão de cima, como mostra a foto). Nos três painéis, em cada um deles há três botões: **Azul**, **Vermelho** e **Verde**. Estando de frente para os três painéis do lado esquerdo da tela, vá primeiro no painel de baixo (lado esquerdo de Regina). Mexendo nele, quatro opções aparecem, e apenas as três primeiras vão ser usadas. Da esquerda para a direita, neste painel do lado esquerdo, escolha a segunda opção para descer o cano vermelho.



No painel do meio, ainda do lado esquerdo, acione a terceira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, acione a terceira opção para descer o cano azul. A ordem ficará igual à da foto.



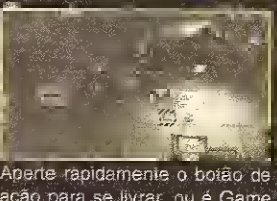
Agora vá para os três painéis do lado direito da tela, e comece pelo de cima (foto). Acione a segunda opção, para descer o cano vermelho.



No painel do meio, acione a primeira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, escolha a terceira opção para baixar o cano azul e restabelecer a força do local.



Ao subir a escada e sair pela porta, Regina vai dar uma olhada rápida e acaba sendo derrubada. Mais uma cena de Danger vai acontecer.



Aperte rapidamente o botão de ação para se livrar, ou é Game Over! O Pterosaur vai direto para cima do ventilador, e ao se livrar de suas garras, ele será sugado e triturado pelas hélices gigantes (Hmm... Fatality?).



Depois da cena, siga, tomando cuidado, para onde está Rick e Tom. Chegando lá...

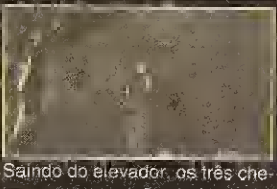


sua pela outra porta e vá até o painel do elevador de carga (foto). Ligue-o e em seguida volte até a sala onde está Rick e Tom, novamente, Regina fala que ativou o sistema, Rick responde e sai correndo.

regando Tom, quase desmaiado.



No elevador, Rick volta a comentar sobre a possibilidade de haver um dinossauro, não acreditando muito. Regina apenas fala que lhe disse (mas ele não acreditou...).



Saindo do elevador, os três chegam em um galpão cheio de caixas bloqueando o caminho. Regina pensa em um jeito de passar e acaba vendo a solução.



Rick chama-lhe a atenção, dizendo que não há muito tempo a perder. Regina responde e você controla-a novamente. Suba pela escada de metal e empurre o armário para pegar um frasco.



Siga para o final do caminho e mexa no painel, usando o cartão B1 para ativar o guincho. Vamos um puzzle a ser resolvido. Ao acessar o painel...



você verá a opção de manobrar o guincho, sendo que elas se parecem com cartas. Cada uma tem uma direção e abaixo dela o número de espaços que o guincho se moverá. Abaixo das cartas, você tem a opção **Start** (começar), **Exit** (sair) e **Clear** (completo). Confira o que faz, 1ª parte: ▲, ▼ e Hook. Dê Start para executar o comando. 2ª parte: ▲, ▼ e Release. 3ª parte: ▲, ▼ e Hook.



Agora que o caminho está livre para você seguir, saia do painel e vá até Rick e Tom. Rick pede a Regina para prosseguir com a missão e deixar o resto com ele. Antes de sair, Rick ainda fala para pedir a Gail que venha encontrá-lo no andar de baixo.



Siga pelo caminho aberto, por entre as caixas, e ignore o corpo esfaçalhado. Pegue a caixa com dardos e entre pela porta ao lado.



Enquanto isso, em outro lugar, Rick não percebe que um raptor está dominando ao lado da cama. Tom fala para ele tomar cuidado e o empurra para o lado, empunha sua minimetralhadora, falando para o raptor pegar isso. A cena volta para Regina novamente.



Desative o raio laser e pegue a caixa no canto (um medkit), aproveite para destrancar a porta perto da caixa (ela conduzirá até a sala do segundo gerador). Volte para o corredor rente a porta e siga até o final dele. O caminho a seguir vai conduzi-lo até uma porta do lado esquerdo.



Ela dará acesso até um outro corredor, perto da sala de controle (na parte de baixo). Uma cena vai mostrar os pequenos Compsognathus tirando a barriga da miséria.



Eles não apresentam muito perigo, apenas ignore-os e siga até a porta um pouco mais ao lado do cadáver que está sendo devorado (foto).



Ao entrar na sala, Regina vê Gail parado, olhando para o corpo de Tom. Regina o chama, mas ele apenas fala "ele está morto". Regina tenta consolar Rick, ele mexe a cabeça negativamente e diz que vai voltar para a sala de controle, e sai cabisbaixo.



Antes de sair da sala, examine a mesa ao lado para pegar um cartão de identidade (ID), examine também a estante ao lado (foto) para pegar um medkit, examine novamente para pegar outro medkit. Na caixa, em cima da banca, ao lado da porta, você pode pegar um fusível. Salvar fica a seu critério. No corredor, vire à esquerda (de Regina) e siga até a escada. Subindo por ela, siga para o final do corredor.



Não vá pelo duto de ventilação, passe pela Save Room e saindo pela outra porta, ponha o raptor para dormir (caso você não tenha acabado com ele). Vá para o lado direito (de Regina) e siga até o raio laser. Desativando-o, siga para a porta no final do corredor. O cartão de identidade permitirá sua entrada.



Sobre a mesa central, você pega mais um DDK (E) e um scanner para digitais (a pasta amarela apenas explica como funciona o scanner). Ao lado da mesa você pega um fusível e ao fundo da sala, há uma outra E-Box. Misture itens, se possível, e colete o que achar necessário.



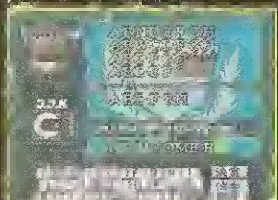
Saia da sala e siga até o fim do corredor. Ao chegar no hall principal, siga para a porta rente a frente da escada. Ela dará acesso até a área da frente.



Dê a volta no pátio e no fim do caminho à esquerda, você encontra mais um corpo mutilado. Perto dele você pega munição para a Shotgun, no corpo você pega mais um DDK (N) e, examinando novamente, um frasco. Fique sobre o corpo e use o scanner para copiar as digitais do cadáver. Perto da porta, leia a carta para pegar um código de acesso.



Retorne até o hall principal e siga para a porta atrás da escada. Vá até o painel e você terá um novo password a descobrir.



Não há muitas complicações para descobrir, mas como não há muito espaço, digite **NEWCOMER** e você poderá entrar.



Nesta nova sala, à esquerda (de Regina) haverá uma E-Box e mais um fusível ao lado. À direita (de Regina), você encontra um corpo e uma caixa. Caso queira esvaziar um pouco do inventário, deixe alguns itens na E-Box.



Empurre-a a caixa do lado direito, para pegar um frasco. No quadro de vidro perto do corpo, é mais uma parte do mapa; pegue-o para dar um update no seu mapa.



Entre pela porta do lado esquerdo, depois do corpo, e você voltará até este corredor (foto). Entre pela primeira porta ao lado esquerdo, depois do laser.



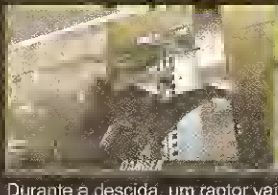
Ao entrar na sala, siga diretamente para este computador.



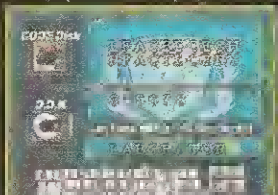
Use o cartão de identificação (ID) para ter acesso. Digite **47812** (que você viu perto do corpo...) e uma tela com uma mensagem vai aparecer. Escolha "Yes", e o computador vai carregar o arquivo e comparar a password. A seguir, responda: "Yes" novamente para carregar o segundo sistema.



Retorne até a sala anterior e entre pelo elevador (foto), que agora estará em funcionamento.

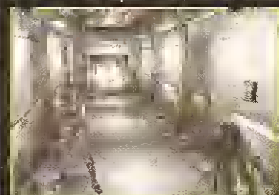


Durante a descida, um raptor vai entrar no elevador e assim você entra em mais uma cena de Danger. Livre-se do bicho o quanto antes de ponha-o para dormir. Ao lado do elevador, há outro mapa para completo para mais um update. Sobre a banca, você pega um kit (de curativos) e...



...no canto da sala, mais um frasco. Sobre a banca, você poderá

ver uma pasta amarela que mostra a nova codificação das portas com códigos (cada letra equivale a um número), dê uma olhada e siga para a porta. Digite **LABORATORY** para ter acesso.



Vigiando o corredor a seguir, você terá dois raptors. Fique tranqüilo que há uma grade laser. Bote os bichos para dormir, ou mate-os, e siga para a porta dupla adiante. Entrando por ela, bote outro raptor para dormir.



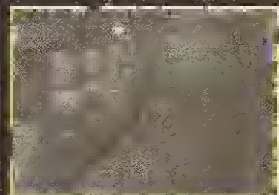
Vasculhe o lugar para pegar uma caixa branca, que contém partes da Handgun (dê um upgrade nela). Pegando-a, vá para a porta, do outro lado, e pegue a caixa que contém um medkit.



Ao invés de entrar pela porta ao lado, volte pela porta dupla e siga pelo lado direito da tela (foto). No caminho haverá outra grade laser e mais uma E-Box (caso precise de munição...). Entrando pela porta a seguir, você entra numa Save Room.



Dando a volta, entre no espaço à esquerda de Regina e examine uma bolsa preta em cima da cadeira (foto). Dentro dela você pega uma chave (ferramenta).



Use-a nesta parte (foto), para tirar a tampa e deixar um circuito exposto. Ele não serve no momento. Pegue a caixa perto da porta (um fusível) e entre por ela para chegar a um corredor (de

um save se quiser...). Passe pelo laser e siga até chegar em um outro, onde dois raptors estão isolados.



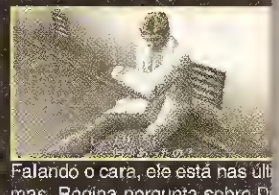
Há mais uma E-Box (nela só há itens para cura e ferimentos). Entre pela porta antes da curva do corredor. Dentro desta sala (foto) haverá outro DDK (E). Vá até o painel de luzes azuis, e saiba de um código. No armário ao lado, você pega outro fusível.



Volte até a Save Room, e vá até este computador (foto). Digite o código que você viu a pouco (5037) e uma porta se abre. Volte até a sala da qual saiu a pouco, entre pela porta perto do painel azulado (onde você viu o código usado a pouco).



Chegue perto do painel e você avistará uma sala amarelada, um indivíduo sentado. A sala está cheia de gás venenoso, e você precisa reduzir para poder entrar. Caso o nível de veneno aumente ou seja, você erre, o cara vai morrer. Acessando o painel, quatro opções vão aparecer, sendo que apenas as três primeiras serão usadas. Da esquerda para a direita, acesse as opções na seguinte ordem: 2ª, 1ª, 3ª. Obs.: Não repita a mesma opção.

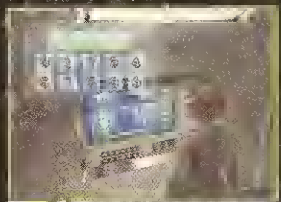


Falando o cara, ele está nas últimas. Regina pergunta sobre Dr. Kirk, mas o cara entrega uma chave com um número na lateral e morre.



Examine o corpo dele novamente

para pegar mais uma chave. Ao tentar sair da sala, um raptor avança (cena de Danger). Ao livrar-se do raptor, e estiver do lado da fora da sala, vá até o painel e acione a 3ª opção (vingança...).



Retorne até a Save Room e dela saia pela outra porta. Siga pelo corredor e entre pela porta dupla (onde você deu um upgrade na arma). Vire à esquerda e mexa no painel (foto). Use o cartão para ter acesso, e digite o código escrito na lateral dele: 3695.



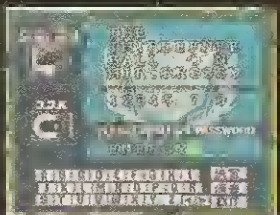
Hora de um novo puzzle. Você deve deixar a barreira igual a que está no canto inferior esquerdo (indicado pela seta). São oito peças, sendo quatro brancas. O cursor pega de duas em duas peças. De baixo para cima, pegue a 2ª e a 3ª peça (aperte ou), depois repita o mesmo procedimento (pegue a 2ª e a 3ª peça). Pegue outra vez as duas peças supracitadas. Depois pegue a 5ª e a 6ª peça (lembre-se que é de baixo para cima).



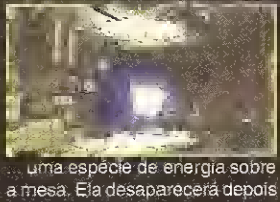
Um arquivo vai se abrir, vá até ele e use novamente o cartão com os números escritos, para abrir o arquivo. Aqui você pega o cartão R (você já tem o L), agora volte até a Save Room.



Vá até esta tela na parede (foto) e note que há uma máquina para cartão. Use um dos cartões, L ou R, e Regina chamará Gail para ajudá-la (é necessário duas pessoas passarem os cartões ao mesmo tempo).



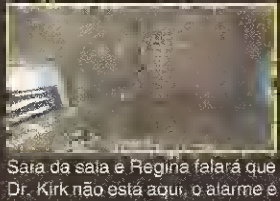
Atrás da tela há uma nova porta com código. Vá no painel e digite **ENERGY** para entrar. Dentro da sala, você avistará...



uma espécie de energia sobre a mesa. Ela desaparecerá depois de alguns segundos (para acioná-la novamente, chegue no painel da mesa e acione as letras **b**, **y**, **a**...). Você pega dardos ao lado da porta.



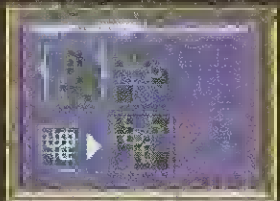
Empurre o armário para pegar uma caixa branca com parte da Shotgun (hora de dar um upgrade nela).



Sara da sala e Regina falará que Dr. Kirk não está aqui, o alarme é acionado e os dois ficam presos. Rick entra em contato e fala que logo estará aí. Neste meio tempo, cabe a você desativar o sistema de segurança.

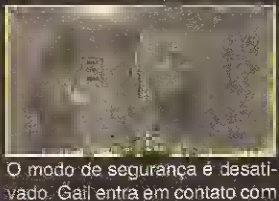


Vá até o painel (foto) que você abriu com a chave, e é hora de mais um puzzle. Este é simples: você deve deixar a figura igual a que está no canto inferior esquerdo (quase um quebra-cabeça...).

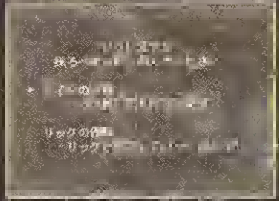


Três quadros com partes vão se soltar, selecione a da direita (ou) e coloque uma vez para → encaixando-a no quatro abai-

xo (novamente ou). Selecione a do centro e coloque uma vez para →, e solte-a (). Selecione a da esquerda e encaixe-a direto (não a rotação), encaixando a do centro por último.



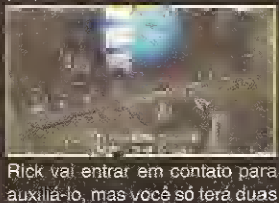
O modo de segurança é desativado. Gail entra em contato com Rick, comunicando o que ocorreu e dizendo que precisa sair quanto antes para encontrar Dr. Kirk.



Rick fala sobre possíveis mudanças de planos, mas Gail não concorda e mais uma vez sobrou para você escolher se deve seguir o método de Gail ou o de Rick (escolha a segunda opção, é mais divertida e rápida).



Entre novamente nesta sala (foto) e siga para o computador ao fundo. Acionando-o, você terá mais um puzzle para resolver e este é aleatório. Pegue papel e caneta e prepare-se.



Rick vai entrar em contato para auxiliá-lo, mas você só terá duas chances de resolver este puzzle. É necessário uma sequência de códigos para abrir...



...a saída de emergência ao lado. Na tela, seis cartas vão aparecer, e aleatoriamente, uma letra será mostrada. 1ª) Na primeira etapa, espere a letra aparecer e marque num papel. Nesta primeira parte, você terá cinco letras para inserir. Copie corretamente e insira em seguida para destravar a primeira tranca, escolhendo a opção OK ao lado (Back é para você voltar a carta, caso

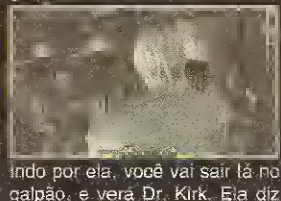
tenha inserido errado).



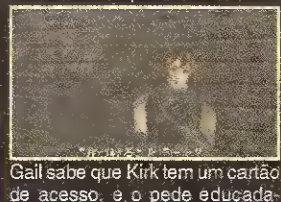
2ª) Na segunda sequência você terá sete códigos, mas duas cartas vão virar ao mesmo tempo (mas só uma terá a letra. 3ª) Na terceira sequência você terá mais sete letras, seguindo o mesmo esquema da segunda sequência (duas cartas viram, mas só um mostra a letra). 2ª) Na quarta e última sequência, todas as cartas vão virar ao mesmo tempo. Quando elas desvirem, uma delas vai se atrasar (as demais letras vão ser assim também...). Copie com atenção!



Obtendo sucesso nas quatro sequências, a saída de emergência se abrirá e você poderá prosseguir.



Indo por ela, você vai sair lá no galpão, e verá Dr. Kirk. Ela diz que veio para ajudá-lo, mas Gail chega em seguida e é mais "educado" (do tipo, faça o que mandou) com ele. Gail pede a Dr. Kirk a informação de onde é a sala de comunicação. Kirk protesta, pois não acabou suas experiências ainda e não pretende ir. Gail manda-o se calar e pergunta mais uma vez: Kirk fala que está no 1F.



Gail sabe que Kirk tem um cartão de acesso, e o pede educadamente, mas Kirk fica calado. Com a arma em sua direção novamente, ele entrega o cartão. Gail então pede para Regina ir chamar o helicóptero, enquanto vai resolver alguns assuntos particulares com Dr. Kirk. O mapa vai mostrar a sala de controle (siga para lá).



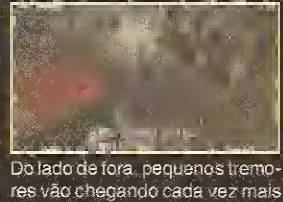
Faça toda trajetória pela parte de baixo (faça aquele caminhar que você fez para ajudar Rick e levar Tom até a sala onde ele foi morto). Suba pela escada no final do corredor (onde tem os pequenos dinossauros comendo...) e entre pela porta da sala de controle (foto). Vá até a porta do outro lado da sala, que é um elevador, e suba por ele até a sala de comunicação. Dentro da sala, você pega munição especial para Shotgun e há também uma **E-Box**.



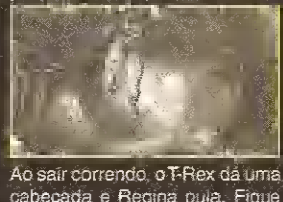
Há uma pequena caixa ao lado da porta, do outro lado da sala. Mexa nela para pegar um cartão de acesso. Feito isso, destranque a porta ao lado e saia por ela. Seguindo pelo caminho, que já é conhecido...



entre pela segunda porta (foto) e use o cartão, que você acabou de pegar, em cima do aviso de Danger (do lado esquerdo de Regina). Com o sistema ativado, uma antena de transmissão vai ser ligada e exposta. Agora você deve voltar até aquela porta, mas esteja com a Shotgun equipada e carregada com munição própria.



Do lado de fora, pequenos tremores vão chegando cada vez mais perto. Todas as portas se travam e Rick entra em contato perguntando o que está acontecendo. O T-Rex mostra a carinha linda e Regina fala que não é um bom momento para conversar e as portas estão trancadas.



Ao sair correndo, o T-Rex dá uma cabeçada e Regina pula. Fique apertando o botão o mais rápido que puder, para se levantar, e saia em disparada para aquela porta no final do caminho. O T-Rex virá com tudo e caso ele o derrube, levante-se e continue sem parar para atirar. O menor erro aqui e você simplesmente vira presa fácil!



Como a porta está trancada, você deve agüentar até Rick dar um jeito. Fique encostado na porta e dê tiros de Shotgun toda vez que o bichão vier abuchaná-lo. Depois de alguns tiros, Rick entra em contato e diz que a porta está aberta. *Ufá!*



De volta à sala de transmissão, Regina entra em contato com o helicóptero que estava tentando pegar a frequência. Regina fala que a missão está completa, que há apenas um sobrevivente. Dr. Kirk. E é para o piloto, se dirigir até o heliporto o quanto antes. Siga para o elevador e Rick entra em contato novamente perguntando qual a situação. Regina fala que está tudo pronto. Rick pede para ela se dirigir o mais rápido que puder para o heliporto. O mapa vai mostrar a localidade.



Siga para o hall central e saia pela porta reite à escada. Do lado de fora um Pterosaur vai aparecer, indicando perigo.



Seja rápido e preciso para chegar até a porta do lado direito (aquela perto do corpo). O bicho vai tentar investir contra você. Ao entrar pela porta, do lado esquerdo você pega uma caixa de medkit.



Seguindo pelo caminho adiante, não se assuste com os raptors. Apenas siga até o final do corredor e entre pela porta do lado direito (foto). Você está em um novo galpão. Suba pela escada de metal e siga pela parte de cima até o final do caminho.



Lá você pega uma nova arma (Grenade Launcher) e munição para a mesma ao lado. Desça pela escada novamente e siga para as caixas.



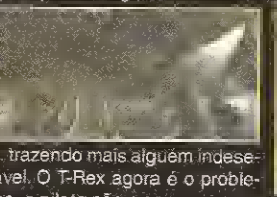
Cada caixa só pode ser empurrada apenas uma vez, então você deve abrir caminho (caso erre, saia do galpão e entre novamente). Ficando de frente para as duas caixas, empurre a que está do lado esquerdo (de Regina) para frente, depois empurre a caixa do lado direito para baixo (foto).



Nas duas caixas seguintes, empurre a caixa do lado direito (de Regina) para frente, e depois empurre a caixa do lado esquerdo para cima e caminho livre.



Pegue mais uma caixa de munição em cima da mezinha e entre pela porta dupla que dará acesso até o heliporto. Uma sequência em CG segue, mostrando Rick e Dr. Kirk esperando o helicóptero. Regina pergunta onde está Gail. Rick responde que não sabe. O helicóptero chega.



... trazendo mais alguém indesejável. O T-Rex agora é o problema, o piloto não consegue acreditar no que vê e acaba perdendo o controle.



O T-Rex se incomoda com a luz

forte nos olhos e acaba com o helicóptero, mordendo a esperança de todos e jogando-a no chão (literalmente). Dr. Kirk aproveita para fugir.



... e o pior sobrou para você! O T-Rex vai tentar pegá-lo a todo custo, fique dando voltas ao redor dos destroços do helicóptero.



Não desperdice munição com o T-Rex, agüente o máximo que puder e Rick vai chamar você. Siga para onde ele está e finalmente um pouco de segurança.



Agora que Kirk fugiu e o helicóptero está em destroços, Rick e Regina conversam sobre o que fazer. Durante a conversa, o elevador começa a balançar e acaba parando. Rick tenta ligá-lo, mas é em vão; os dois acabam descendo em uma nova área.



Do outro lado da porta, andando mais um pouco, as criaturas, "pé no saco", vão descer pelo amontoado de pedras. Ignore-os e siga pelo corredor ao lado. Entre pela primeira passagem do lado direito da tela (foto) e siga porta a dentro.



Dentro da sala bagunçada, siga para o outro lado do armário e pegue um cartão ao lado do corpo do cara (olha a cambada de bichinho chato ai!). No corpo você pode pegar um frasco. Fazendo a limpa por aqui, saia da sala e siga para o final do caminho, entrando pela porta no final do mesmo.



Ela dá acesso a outro elevador que Rick tenta fazer funcionar. Depois de tentar, o elevador funciona e acaba subindo para a área onde Tom foi encontrado. Regina pretende seguir para o heliporto subterrâneo, no andar B3, mas precisa encontrar Gail.



Eles descem juntos pelo grande elevador de carga, mas um blackout abala tudo, que cai numa escuridão. Pouco depois a força volta e Gail entra em contato. Regina pergunta se ele está no andar B3, ele fala que sim. Depois de um breve papo sobre o ocorrido, Gail vai procurar Kirk.



Chegando ao B3, o lugar está sem força! Rick olha para os Plugs, mas um deles está quebrado, não tendo chance de ligar a força. Agora você toma o comando sobre Regina novamente.



Entre pela porta, do lado esquerdo de Regina, ao fundo para chegar numa outra sala sem força. No final dela você encontra uma estante, empurre-a para pegar um frasco vermelho (bom para misturar com dardos). Volte até a divisa da sala e você chegará nesta parte (foto). Vá até o painel de Plugs e pegue um (aperte botão de ação).

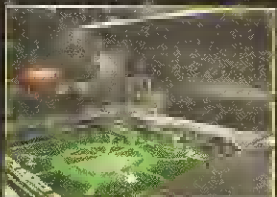


Pegando o Plug, saia da sala e volte até Rick. Fale com ele para que ele pegue o Plug e reative a

força do lugar. Logo depois, Rick fala que vai para a sala do sistema de segurança, e você vasculha o lugar.



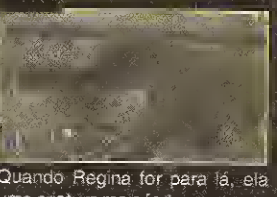
Momentaneamente siga-o e entre pela porta ao fundo (foto), mas não deixe de pegar munição para aquela sua nova arma. Do outro lado da porta, a sala vai ter duas caixas. **E-Box** (uma vermelha e outra amarela). Sobre a mesa verde no meio da sala, você pegará o disquete B3 II.



Também haverá munição especial para a Shotgun. Empurre a estante de metal para pegar um fusível, depois vá até Rick (não fale com ele) e pegue o disquete B3 I ao lado dele. Saia pela outra porta desta sala e salve seu progresso.



Agora você chega numa sala cheia de tanques cargas de caminhão. Um pouco mais adiante você pega um kit (foto), siga para a esquerda e você verá um corpo (pelo menos parte dele...) junto com um item.

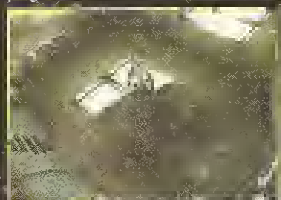


Quando Regina for para lá, ela uma criatura mais forte que o raptor, e tão perigosa quanto o T-Rex, aparece.



metendo você em mais uma cena de Danger (aperte rapidamente o botão de ação para escapar com vida). Não há necessidade de gastar qualquer tipo de munição com eles. Siga para a porta ao lado da escada para escapar dos bichos. Do lado de

dentro você deve ser rápido para pegar o...



... último disquete B3 lit e mais uma chave. Retorne rapidamente pela porta para escapar de outro bichão. Do lado de fora, silêncio absoluto. Suba pela escada ao lado e você chegará numa cabine de controle.



Chegue no painel da cabine e use o primeiro disquete B3, para ter acesso ao guincho. Para chegar ao pedaço do corpo, você precisa tirar os tanques do caminho. O padrão aqui é o mesmo daquele guincho anterior (no galpão), mudando somente a quantidade de espaços que o guincho se moverá. Sem demora, escolha os seguintes comandos. **1ª parte:** ▲ Hook, ◀ e Release. Dê Start (no painel) para executar o comando. **2ª parte:** ▲, ▶, Hook, ◀, ▼ e Release. **3ª parte:** ▲, ▶, ▼ e Hook. **4ª parte:** ▲, ◀, ▼ e Release. **5ª parte:** ▶ e Hook.



Com o caminho livre, saia da cabine de operação, desça a escada, e siga para o corpo (foto) para pegar um DDK (W). Volte até a sala onde Rick ficou e saia pela outra porta.



Volte até onde foi colocado o Plug e daí, siga pelo corredor do lado direito de Regina (estando de frente para onde o Plug foi colocado). A porta será aberta e você chegará numa sala com um mapa ao lado (pegue-o para dar um update no seu). Mais adiante você vê uma mulher estourada na parede (examine o corpo dela para pegar um fusível). Entre pela porta dupla ao lado do quadro do mapa, você vai sair num corredor verde...



... onde há mais dois daqueles bichos grandes. Equipe a Grenade Launcher (carregue-a) e acabe com eles. Entre pelo corredor ao lado para chegar numa escada e suba por ela.



A escada dará acesso a um pequeno corredor. Equipe a Shotgun, pegue a caixa na curva do corredor (um frasco) e acabe com um raptor que vai aparecer. Entre pela porta adiante e você chegará numa sala com um alarme irritante (esta é a sala do raio-X).



Passando pela tela de raio-X, entre pela porta ao lado para chegar até esta sala. Pegue o DDK (S) sobre o computador e dê a volta pelo mesmo. Mexa nos computadores (foto) para desligar o alarme e a sala virar uma Save Room. Vá para o computador perto do corpo da mulher sentada na cadeira e dê uma fuçada por lá.

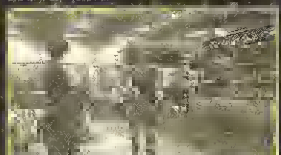


Pegue um cartão ao lado da mulher na cadeira e um fusível entre as duas pequenas caixas ao lado. Saia desta sala e volte pela mesma porta. Suba pelo duto de ar e, quando descer do outro lado, siga pelo corredor do lado esquerdo para pegar uma caixa com dardo no caminho.



No final deste corredor há duas E-Box (uma verde e uma vermelha). Depois de fazer o que tem de fazer nas caixas (ou pelo menos em uma delas no momento),

entre pela porta ao lado para encontrar Gall.



Ele está um pouco indignado, pois está procurando por Dr. Kirk. Depois que ele sair, vá para o armário grande (cheio de coisas, do lado direito da foto) para pegar um fusível. Não há nada para fazer aqui, então saia e siga para o ponto por onde você desceu.



Siga pelo corredor adiante para pegar um cartão C no beiral do lado esquerdo de Regina. Neste momento ela escuta um barulho, e imediatamente ela procura quem ou de onde veio este barulho.



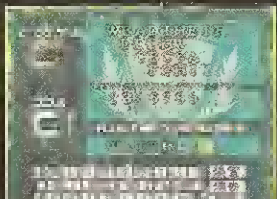
Quando ela vira-se de costas, um raptor (de cabeça azul) sai de debaixo da grade e joga a mina ao chão. Uma nova cena de Danger começa, levante-se rapidamente e acabe com ele rapidamente (este bicho é mais forte e agressivo que o raptor normal, e também um excelente cabeceador). Quando acabar com ele, pegue o cartão C e entre pela porta aí perto.



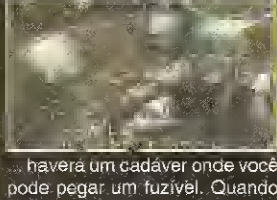
Pegue outro DDK (W) e sala da sala, não há nada para fazer no momento. Suba pelo duto de ar e, depois de descer, vá para o final do corredor (desça pela escada).



Lá embaixo, Rick entra em contato e destrava a grade laser do corredor. Você não pode entrar pela porta no final ainda, mas pode ir pegar a caixa com um fusível e dar uma olhada nas duas E-Box (uma verde e outra vermelha). Siga para o outro lado do corredor e entre.



Dentro da sala (onde está a mulher estourada), siga até a porta (que tem uma placa onde está escrito PORT) e mais uma porta para digitar com password. Digite WATERWAY para passar. Do outro lado...



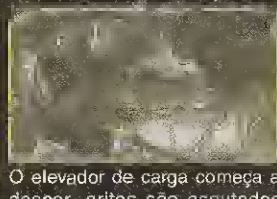
... haverá um cadáver onde você pode pegar um fusível. Quando você for para o outro lado da sala, Rick vai entrar e começar a mexer no computador para ver se descobre alguma coisa. O transmissor na mão do cadáver começa a tocar, pedindo ajuda desesperadamente.



Depois da mensagem, Rick fala mais alguma coisa e Regina tem de ir ajudar o pessoal (mas antes pegue o cartão B2 ao lado. Ah! Esta também é uma Save Room). Volte até a sala anterior e entre por esta porta (foto), e...



... esteja com a Grenade ou Shotgun equipada (e carregada), para acabar com mais dois bichos no corredor. Depois que sair pela porta no final do corredor, siga até onde o Plug foi colocado (onde você e Rick desceram...).



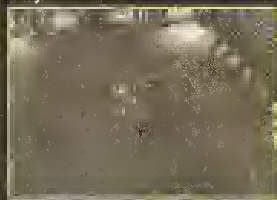
O elevador de carga começa a descer, gritos são escutados pelas caixas de som nos cantos. Quando o elevador para no B3, e a porta se abre, surpresa! O T-Rex invade o local e investe contra você, que escapa da morte e grandalhão toma um choque do gerador de força e desaba. A única coisa que se vê no elevador é o chão lavado com sangue...



A porta do elevador não pode ser aberta por dentro, então encoste no painel dos Plugs e pegue novamente o Plug (aquele que Rick usou para ligar a força). Entre pela porta ao fundo da tela (aquele onde você havia pego o Plug...) e...



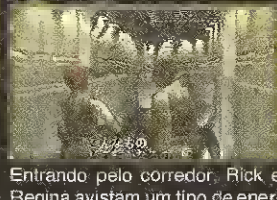
... ponha o Plug novamente aqui (foto). Agora você pode mexer aqui para ter força e poder abrir a porta do elevador. A ordem aqui é Vermelho, Azul, Verde e Branco. Aqui a ordem (em termos de comando) estará definida em A, B, C e D. Acione as seguintes letras: A e C. Depois coloque o Plug pela portinha ao lado (abra o inventário e use-o). A seguir é só acionar o painel ao lado e ligar a força.



Saia e siga até a porta do elevador (entre por ela). Não há sobreviventes, recolha o cartão PORT, um DDK (D) e um fusível, cada um perto de um corpo.



Saia e siga mais uma vez para esta porta (foto). Retorne para a sala onde Rick ficou e lá Regina entregará um disquete que abrirá uma porta no corredor, nesta mesma sala.

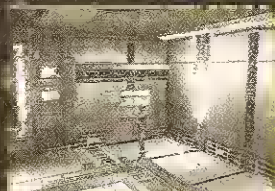


Entrando pelo corredor, Rick e Regina avistam um tipo de energia que bloqueia o caminho. Regina diz que é parecido com aquele foi visto no laboratório do Dr. Kirk. Rick analisa e joga uma moeda, que desaparece. Pouco depois eles se separam, Rick volta para

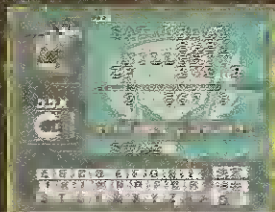
a sala e tentará desligar esta energia. Pegue o DDK (S) no corredor e siga até a sala do raio-X.



Ao invés de entrar por ela, suba pelo duto de ar e quando descer do outro lado, vá para a direita da tela e desligue o laser, ligando-o novamente do outro lado. Pegue o frasco na frente da porta e entre.



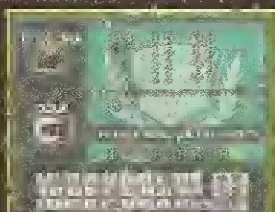
Dentro da sala você pegará mais um DDK (D) e, ao fundo, do lado direito da tela haverá um dino de cabeça azul fazendo alguma coisa. Acabe com ele para poder pegar mais um fusível. Agora saia da sala e suba pelo duto de ar novamente e, do outro lado, entre na sala do raio-X.



Entrando na sala, siga até o final do caminho para ter acesso a outra porta de password. Aqui você deve digitar **STABILIZER** para passar. No corredor a seguir, você passará por uma câmara de esterilização. No corredor seguinte, siga em linha reta e destranque a porta, volte à porta anterior e siga para o corredor do lado direito.



Haverá duas portas, uma que requer o cartão A, e uma outra no final, com password (foto).



Nesta password você deve digitar **DOCTORKIRK** para ter acesso ao corredor seguinte. No corredor a seguir, você chega em uma nova porta com um painel ao

lado. Mexa no painel para ver um código. Marque-o bem e volte até a sala do raio-X.



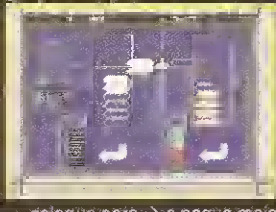
Dentro da sala do raio-X, vá até esta tela e de cada lado dela, existe um painel. Estando do lado direito da tela, use o cartão (um que está finalizado por II) e do lado direito use o outro (foto). Agora você tem acesso para mexer na tela. Um será necessário, então digite **0392** para ter acesso a mais um puzzle.



Este é igual àquele que você fez a um tempo atrás, mas você precisa misturar e igualar cada figura (abaixo dos respectivos desafios). Do lado esquerdo da tela tem duas figuras (abaixo da escrita "Reset..."), escolha a primeira para mexer em figura por figura. Ainda são oito peças, mas para cada imagem. Começando pelo lado esquerdo, deixe igual a figura (lembre-se que o cursor pega de duas em duas peças, lembre-se de apertar **○** ou **□** para pegar as peças). Pegue as seguintes peças, seguindo a ordem de baixo para cima, da figura da esquerda (de peças azuis e brancas): 2ª e 3ª, 4ª e 5ª, 2ª e 3ª, 3ª e 4ª, 4ª e 5ª, 4ª e 5ª.



Agora coloque para **→**, e arrume as peças da figura da direita (de peças azuis e vermelhas): 1ª e 2ª, 6ª e 7ª, 1ª e 2ª, 5ª e 6ª, 3ª e 4ª, 4ª e 5ª, 4ª e 5ª. Agora que as peças estão separadas escolha a segunda figura (aquela embaixo da escrita "Reset") e pegue duas peças brancas.

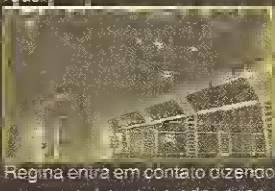


coloque para **→** e pegue mais duas peças azuis (da figura da direita) e automaticamente as peças serão trocadas. Repita o esquema, sempre trocando peças brancas pelas azuis, e a co-

ordenação vai permitir acesso livre para você.



Agora volte até aquela porta onde o nome do Dr. Kirk foi usado. Encoste neste painel (foto) e abra seu inventário, no menu selecione o cartão II (que foi usado no painel a pouco) e a porta se abrirá. Na segunda porta adiante, use o cartão I para abri-la. No caminho a seguir você encontra uma caixa (nela há um frasco), agora siga para a porta no final do corredor.



Regina entra em contato dizendo que encontrou o gerador principal. Rick diz para ligá-lo. Siga em frente e mexa no painel no meio do caminho (quando a visão ficar distante) para ativar uma plataforma. Ignore a plataforma e entre pela porta no final do caminho.



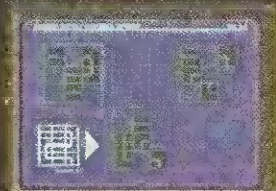
Desça pelo lance de escadas adiante e pegue o cartão B. Vá para o fundo e empurre o armário para criar um frasco atrás embaixo dele. Suba a escadaria novamente e vá à direita (de Regina).



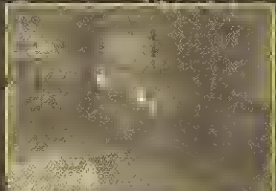
Suba por aqui (foto) para pegar mais um fusível, desça e contorne a sala.



entrando por esta porta. Do lado esquerdo haverá uma mulher desmaiada, mas ainda está viva. Mais adiante, há um quadro azul na parede, mexa nele para entrar em mais um puzzle (quebra-cabeça).



Este é igual ao primeiro que você solucionou, mudando somente a ordem das peças. Selecione a peça do lado esquerdo (**□** ou **○**) e coloque uma vez para **←**, e solte-a (**X**). Selecione a peça centro e coloque uma vez para **←**, e encaixe-a no quadro abaixo. Agora escolha a do lado direito e encaixe-a direito (não a rotação), encaixando a do lado esquerdo por último, logicamente.



Ao lado há duas E-Box (uma vermelha e outra verde). Em cima da mesa ao lado, mexa na pasta amarela para saber de um código. Vá para o corredor ao fundo da tela e pegue munição especial para a Shotgun. Agora saia da sala e



mexa neste computador (foto) rente à porta pela qual acabou de sair. Com a força reativada, o modo de simulação vai entrar em ação, mas não chegará ao fim. Regina fica nervosa, espantando a máquina. O barulho de um disparo será ouvido na sala atrás de você.

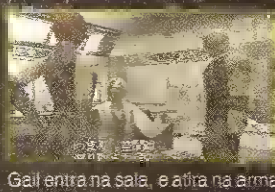


Entre novamente na sala e Regina verá a mulher morta. Examine o painel para pegar uma carta com um código. Mais ao lado, use aquela máquina de copiar digitais para recolher as que ficaram marcadas com sangue. Vá para o corredor ao fundo da sala e um barulho da porta se abrindo será ouvido.

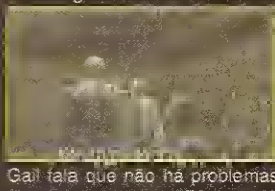


ela avistará alguém correndo.

Quando ela parar diante da porta, entre e siga em frente. Dr. Kirk vai render Regina. Eles começam um bate-papo. Regina diz que estas criações não o levarão a nada. Kirk diz que ele está depositado a maior parte de sua vida, e formando um exército inteligente, não seria mais necessário se preocupar com a morte.



Gail entra na sala, e atira na arma de Kirk, pedindo para Rick vir. Não tendo alternativa, Kirk abre todo o jogo. Ele fala que descobriu um tipo de energia limpa a três anos atrás. Mas esta energia também permite que uma espécie de porta do tempo possa ser aberta para diferentes épocas. Muitos experimentos, ele conseguiu abrir um portal e trazer criaturas de 65 milhões de anos atrás. Gail confirma, mas também haveria grandes problemas. Kirk protesta, tudo estaria sobre seu controle, mas Regina diz que seria uma questão de tempo para os dinossauros começarem a acabar com a população. Depois da comparação entre Deus e Diabo, Gail fala que terá de destruir tudo. Kirk fala que para fechar o portal é necessário destruir o gerador principal, sobre-carregando-o. Mas se a carga for muito forte e não seguir um padrão, um portal maior ainda seria aberto e aí sim grandes problemas surgiriam.



Gail fala que não há problemas em parar o gerador, e Regina pergunta como. Kirk diz que é necessário usar duas peças fundamentais. Gail o força a falar onde estão estas peças (no andar B3, atrás da porta de segurança A) e entrega o cartão A para Regina. Kirk é encaminhado para uma sala ao fundo, então Rick chega todos se programam para seus afazeres.



Gail ficará com o Dr. Kirk, Rick voltará para a sala de controle e Regina se encarregará do resto. Rick fala que o lugar está se infestando de dinossauros, e pede para pegar um CD de programação para caso de emergência. Gail diz que é ridículo, e que ela deve fazer o que eles conversa-

ram (andar B3, porta de segurança A). Mais uma escolha para você fazer: escolha a primeira opção, para seguir as ordens de Gail, mas Rick não entrega o CD.



O mapa mostrará a localização. Quando se mexer, mexa nas caixas do lado esquerdo da tela (à direita de Regina) para pegar um fusível. Entre na saleta, onde está Kirk e Gail, para pegar uma caixa de medkit. Retornando à sala onde teve a sua escolha, entre pela porta que você avistar (no mesmo ponto onde Regina foi rendida). Atravesse a seguir em linha reta e entre pela porta.



Na sala seguinte, siga para o outro lado e entre por esta porta (foto) ao lado da porta por onde você entrou e encontrou aquela mulher (que Kirk matou). Esta porta é um elevador, você vai sair na sala onde está aquela mulher estourada na parede. Um possível dinossauro pode entrar (livre-se dele!).



Entre por esta porta e siga para o fim do corredor. Para poupar explicações, siga até onde você viu o T-Rex pela última vez (depois que ele levou uma descarga elétrica). **Obs.:** Pode haver mais inimigos andando pelo caminho.



Chegando até onde o T-Rex está caído, dê a volta por ele e entre pela porta (onde você viu aqueles dinossauros mais fortes). Siga diretamente para esta porta (foto) ao lado da escada de metal. Aqui dentro, vire à direita e desative o raio laser, entre e ative novamente (caso haja um bicho aí dentro...).



Dentro desta sala (foto), vasculhe bem as prateleiras e você poderá pegar dois fusíveis e munição para a Grenade Launcher. Volte para o outro lado do raio laser e entre pela primeira porta A. Siga direto para o outro lado da sala e entre pela porta do lado direito.



Você entrará em uma sala fria, vá para o elevador do outro lado e suba por ele para chegar numa sala mais fria ainda. Vá para o outro lado desta sala fria e mexa nas pequenas cápsulas ao lado dos cilindros (foto). Elas vão se abrir e você poderá pegar duas peças, o Stabilizer e o Initializer. Desça novamente pelo elevador e faça todo caminho de volta até a sala do elevador (onde está aquela mulher estourada... Tá ficando chato falar isso!).



Chegando até a sala supracitada, siga para a sala de raio-X. Vá até o computador e use o ID (cartão de Identidade) para ter acesso. O código a ser digitado aqui é **78814** (visto naquela pasta onde a mulher foi morta). Você pegou as digitais de Kirk perto da mulher que ele matou, que batem com o código e permite carregar o sistema. Responda "Yes" e quando acabar de mexer no computador, ao sair desta sala, saia pela porta do lado esquerdo. Passando pelo corredor de esterilização...



vire à direita (no corredor seguinte) e entre pela porta de segurança A. Empurre o armário, do lado direito da tela, e você pega mais um fusível. Mexendo no switch escondido ali atrás, você ouve um papo e barulhos. Ignore isso, você não tem o CD de programação que Rick teria lhe dado.

Vá para o outro lado da sala e, no final do pequeno corredor, você encontrará uma caixa branca com partes da Shotgun (de um upgrade). **Obs.:** Para dar um upgrade na Grenade Launcher, vá até aquela porta C, onde apareceu o primeiro raptor de cabeça azul (que saiu de debaixo da grade no chão). Entre na sala e vá para um armário com porta de vidro e insira o código **1281** para pegar partes da Grenade Launcher.



Vá até este computador (rente a para a porta onde aquela mulher foi morta por Dr. Kirk). O código de simulação se manterá em atividade constante. Vá para a sala do gerador principal (aquela onde você ligou a plataforma no meio do caminho... Lembranças!).



Siga até chegar a estas duas portas (foto), vire à direita e desça pelo elevador. Na parte de baixo, depois de passar pela parte elevada (que você sobe e desce pela escada), do lado esquerdo haverá uma caixa onde o Initializer deve ser inserido. Abra a caixa e coloque-o, seguindo para o computador do lado direito (fim do caminho). Pegue uma caixa (fusível) e ative o computador para acionar o simulador.



Volte até o elevador e, ao subir, siga até a plataforma e atravesse-a. Chegando aqui, mexa na caixa no canto da parede, ao lado do computador (como mostra a foto). Coloque o Stabilizer e acesse o computador ao lado para completar a sequência. Tudo vai começar a tremer durante a atividade do computador. Regina sai correndo e chega até outro painel. Rick entra em contato dando informações. Regina baixa a alavanca, iniciando a sobrecarga.

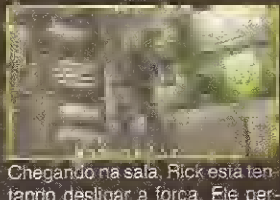


Na sala em que Gail vigia Dr. Kirk, tudo começa a tremer. Gail salva

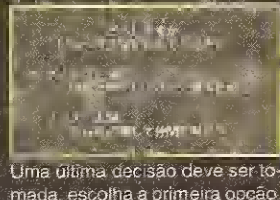
Kirk de ser esmagado por um tubo, mas Kirk não ajuda Gail, que levou a pior, e tenta fugir. Mesmo ferido, Gail joga um rastreador.



Controlando Regina: siga para a sala onde Gail está. Ao chegar lá, ele entrega o rastreador para Regina (no inventário; selecione-o e use para ver a localização de Kirk). Regina levará Gail até a sala onde está Rick.



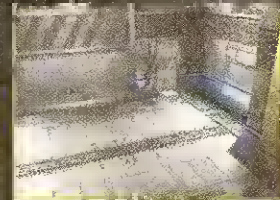
Chegando na sala, Rick está tentando desligar a força. Ele pergunta o que aconteceu a Gail. Regina apenas diz que Kirk fugiu, indignado. Rick tenta mais uma vez e consegue desativar a força. Rick então fala para ir embora. Regina então pergunta sobre Kirk. Rick diz apenas que é um milagre estarem vivos. Gail fala que vai atrás de Kirk enquanto os outros se preparam. Rick diz que é suicídio.



Uma última decisão deve ser tomada: escolha a primeira opção. Gail partirá atrás de Dr. Kirk, pedindo apenas 30 minutos, se ele não chegar até este tempo, podem partir sem ele. Pouco depois, o mapa vai indicar a localização de Dr. Kirk. Sala da sala e siga para a área onde o T-Rex caído.



Passando por lá, você notará que ele não está mais. Entre pela porta do outro lado e depois entre por esta ao lado da escada de metal (de novo). Entre pela grande porta de level A. Do outro lado, entre na cabine da plataforma. Do outro lado...

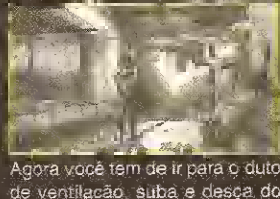


... entre pela pequena porta (foto). Do outro lado, indo mais adiante, você encontra o heliporto subter-

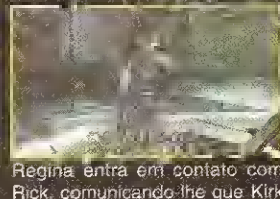
râneo. Após ver o helicóptero, volte pela porta e suba na plataforma novamente (entrando na cabine).



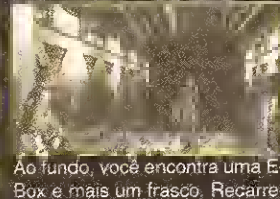
De volta ao outro lado (não da vida), entre por esta grande porta ao lado da luz vermelha piscante (foto). Na área a seguir, suba na outra plataforma e, do outro lado, siga para o fundo do lugar para pegar um frasco. Entre pela pequena porta perto da plataforma e você chegará perto da área onde estão Gail e Kirk.



Agora você tem de ir para o duto de ventilação, suba e desça do outro lado, e entre na sala do lado esquerdo (de Regina). Dentro da sala, Gail estará com Kirk em sua mira. Regina comunica que encontrou o heliporto, e assim poderão sair mais rápido. Regina leva Kirk, e Gail os segue. Gail e Kirk ficaram no helicóptero.



Regina entra em contato com Rick, comunicando-lhe que Kirk e Gail estão no helicóptero. Pouco depois, pegue a caixa branca perto do helicóptero. Com ela você pega um fusível e munições para a Grenade Launcher.



Ao fundo, você encontra uma E-Box e mais um frasco. Recarregue seu life, equipe a Grenade Launcher (carregada) e volte até a porta por onde você chegou ao heliporto. Regina irá de plataforma até o outro lado para pegar Rick, que veio acompanhado!



O bicho fica preso na porta por alguns segundos. O T-Rex correndo atrás de você. Use a Grenade Launcher equipada e atire quando ele chegar perto. O resto, o final completo, é com você!

SPRIGGAN: LUNAR VERSE ADVENTURE FROM SOFTWARE

[illegible]

Seguindo os mesmos passos de Soukaigi (Square) e de Raizinzan: The Samurai Gunman, Spriggan é um aventureiro onde você controla um guerreiro solitário em campos de batalha completamente poligonais, resolvendo puzzles

para poder prosseguir. Desta vez você encarna um super-soldado criado para realizar missões de mais alta periculosidade. Para tanto você conta com seus punhos, suas armas e sua armadura impenetrável. Já deu para sacar que o enfoque maior é a ação. Um ponto interessante é a adição dos pontos de Experiência propriamente ditos em um adventure. Você pode até mesmo distribuir pontos-bônus entre suas características, atingindo desempenhos melhores em determinadas atividades. Mas mesmo isso não consegue esconder as péssimas músicas e os gráficos granulados. As CGs também podem ser incluídas no panteão de problemas, com toda a sua artificialidade. De qualquer forma, é um game divertido para os amantes do gênero — e, mesmo para esses, só por algum tempo...

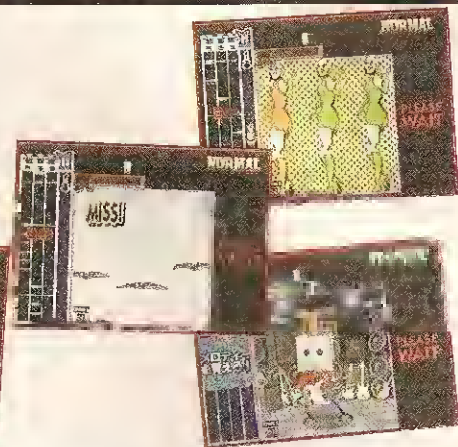


GUITAR FREAKS
SIMULADOR DE GUITARRA
KONAMI

ELABORACION	
GRAFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSAO	

Nos moldes de Beat Mania, finalmente chega o simulador de guitarras da Konami. Apesar dos gráficos bastante fracos — ainda assim melhores que os de Beat Mania e seus macacos, e bichos estranhos... — a parte sonora é aquela que mais chama a atenção: as trilhas disponi-

veis variam de baladas do rock até o mais puro metal. Entre as novidades estão os Secrets, seqüências secretas que podem ser descobertas ao acaso, garantindo uma quantidade imensa de pontos. Se você gosta de um bom concerto de guitarras, curta um rock ou apreciou bastante Beat Mania, então esta é uma ótima pedida.



ATTACK OF THE SAUCERMAN ADVENTURE PSPLAY

PLATASTATION			
GRAFICO			
SOM			
JOGABILIDADE			
DIVERSAO			

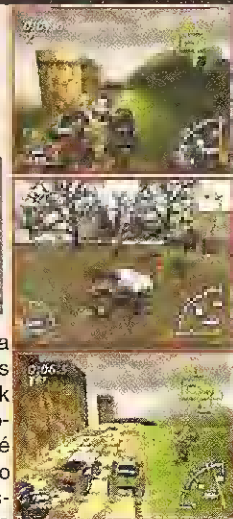
Attack of the Saucerman é um título que segue o jeito “Blasto” de ser: gráficos medianos, enredo nojado e situações hilárias — ou, ao menos essa é a sua intenção. Você encarna Ed, um membro da Grinnoid Protection League, uma força tarefa que protege o universo de sua escola. Devido a um acidente, você é mandado para a Terra, mais exatamente no deserto de Nevada, no Novo México, na Área 51. Lá, você e seu amigo Probe (que estranhamente tem a mesma “voz” de R2-D2) tem de salvar Zunk, o piloto, e a nave Saucer. Para tanto você conta com sua arma de raios que desintegra os seres estranhos que os capturaram... No geral, o game é bem medíocre, com gráficos pré-renderizados no pior estilo Duke Nukem Total Meltdown. Isso sem mencionar a chatice de ter de se vasculhar uma série de salas sem nexos algum, o som horrível e as péssimas vozes dos personagens — excetuando, claro, Probe. Pegue este a seu próprio risco.



MONSTER TRUCK MADNESS
CORRIDA
ASCII

ATIVIDADES 4.º					
GRAFICO					
SOM					
JOGABILIDADE					
DIVERSAO					

Com tantos lançamentos de jogos de corrida para o Nintendo 64, nem sempre encontramos bons jogos. Um bom exemplo é Monster Truck Madness 64 que possui controle frustrante, jogabilidade razoável e gráficos ruins. O jogo é essencialmente um game de corrida no estilo off-road. Ficando em primeiro lugar em uma pista são abertas pistas adicionais (num total de dez, dependendo do nível de dificuldade). Um fator chave nos games de corrida off-road é a habilidade em derrapagem. Para frear em uma curva para deslizar, você pode controlar o botão de aceleração para manter a velocidade enquanto desliza. Quando você freia em uma curva to iniciar uma derrapagem, seu veículo para abruptamente ao invés de deslizar. Porém, o mesmo não se aplica aos veículos do computador. Eles somente são bloqueados se você estiver à frente. Além disso, quando as colisões estão para serem provocadas por seu veículo, a animação ocorre tão lentamente, que dá tempo extra para o veículo do computador se por à frente. E para piorar, o computador parece gostar de jogá-lo em obstáculos, como pilares ou checkpoints. Um jogo abaixo da média, feito especialmente para aquelas tardes tediosas de domingo de chuva...



SYSTEM SHOCK 2

System Shock 2 não possui uma classificação convencional porque é uma espécie de sci-fi futurístico-horror que integra vários elementos de games de tiro em primeira-pessoa, ação, RPG e adventure. De fato, a Looking Glass tem feito isso há anos (Underworld II e Thief seguem a linha entre adventure, ação e RPG), mas nenhum deles foi tão bem feito como esse.

Você faz parte de uma das três divisões militares (Marines, Navy ou OSA) e se encontra a bordo da starship Von Braun a 67 trilhões de milhas da terra. Você acorda e descobre que algo saiu catastróficamente errado. A nave está em pane e você encontra quase toda a tripulação morta. Para piorar, o computador de bordo, Xerxes, está deixando o sistema de segurança contra você e há criaturas estranhas ao redor com shotguns tentando te matar. Sua única esperança é chegar até um membro da tripulação chamado Dr. Polito que o está esperando para se unir a você.

Você começa o jogo com uma sequência de treino que lhe mostra as operações básicas (se mover, manipular objetos) e avançadas (usar armas, habilidades técnicas, etc.). Então, você escolhe uma "profissão", o equivalente a escolher uma classe de personagem. De acordo com sua escolha você terá uma habilidade. Se você escolhe Marines, por exemplo, a habilidade primária de seu personagem é combate. Você pode escolher "postings" que irá desenvolver habilidades diferentes. Esta opção cobre uma variedade de obrigações (e então você vai trabalhar com habilidades diferentes). Quando você avança no game, você pode adquirir módulos cibernéticos e comprar novos tipos de habilidades.

Este sistema de RPG é um pouco complexo, você tem cinco atributos básicos: Strength, Agility, Endurance, Psionics e Cyber. Você também tem áreas de habilidades: Technical, Psi e Combat, com várias opções de habilidades em cada uma. Essas áreas determinam se você pode fazer coisas e o quanto você está apto em cada uma. Você as melhora gastando "cybernetic modules" nas estações de upgrade que você encontra ao longo do jogo (cybernetic modules

podem ser encontrados, ou ganhos de outras pessoas do jogo).

System Shock 2 usou a engine de Thief para melhorar os gráficos. Enquanto Thief mostrou castelos escuros e tumbas, os gráficos em SS2 mostram a versatilidade da máquina. Os corredores e salas do Von Braun possuem definitivamente um toque super futurístico. Os objetos metálicos parecem exatamente metálicos, os modelos das armas em particular possuem muitos detalhes e a arquitetura da nave é bastante variada.

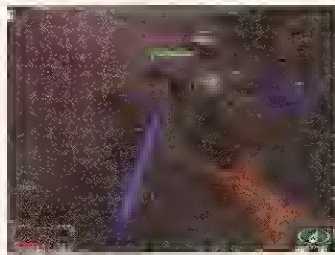
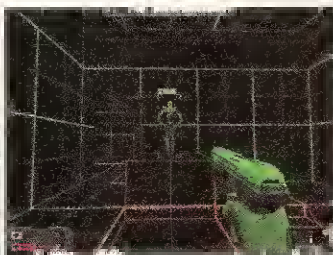
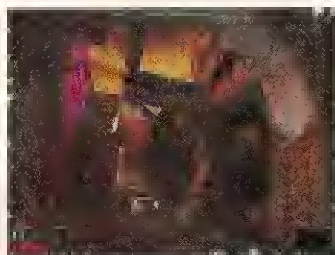
Mas System Shock 2 realmente cai como em Thief nos modelos humanóides que parecem artificiais, o que difere do resto do game. Olhando cuidadosamente parece que foram usados poucos polígonos em coisas vivas.

Os efeitos sonoros são onde System Shock 2 realmente brilha e isso desempenha um papel importante no game, pois a maioria dos inimigos no jogo possuem um som característico. Uma das coisas mais amedrontadoras no game é quando você está em um corredor vazio e você ouve alguma coisa se aproximando mas não pode identificar a direção. O game suporta 3D áudio via EAX mas não parece funcionar tão bem quanto a A3D de Thief.

Há outros efeitos sonoros que também impressionam, como as vozes dos membros mortos da tripulação lhe dão pistas. Xerxes, o computador de bordo, também fala com você, às vezes, para te desencorajar de continuar sua busca.

SS2 inclui uma trilha sonora também muito boa, embora em um game como este seja comum desligar a música para se concentrar em barulhos do jogo, mas a maioria das músicas do game são tão boas que não dá para desligar.

Mesmo sem opção de multiplayer, há muitas escolhas a fazer e você pode jogar de novo e tentar fazer de outra maneira. Se você gosta de jogos de ação, RPG ou adventure, ou o que é melhor, todos os gêneros juntos, não pode deixar de jogar System Shock 2, que é mais um marco na história dos games.



FICHA TÉCNICA

VIDEO & SOM

Gráfico.....95%
Efeitos sonoros 94%
Música.....92%

GAME

Jogabilidade 89%
Originalidade 96%
Diversão.....97%

EXTRAS

Fabricante: Looking Glass Studios
Nº de Jogadores: 1

REQUERIMENTOS

- Pentium 200, 32MB de RAM, 200MB de HD, Drive de CD de 4x
Compatível com: Direct 3D

Classificação Final



THE KING OF FIGHTERS Millennium Battle

UM NOVO COMEÇO?

Bem, nem o povo começou a curtir a versão para Dreamcast e a SNK lança o quinto episódio da série (é isso mesmo, o quinto, já que KOF '98 não possuía um enredo, sendo apenas um jogo feito para o público se divertir, ou seja, não contando na cronologia da série...), agora é só ver o que mudou e depois curtir este que novamente parece ser o jogo do ano e do luta do milênio.

Em quantidade de personagens, este KOF perde em relação ao anterior que contava com 51 lutadores, para vir somente com 33 (Incluindo Iori e Kyo que são personagens secretos, e o chefe Krizalid em suas duas formas). O personagem K' lembra bastante Orochi, mas este possui o poder do fogo de Kusanagi, e ele é um provável clone do boss Krizalid (ou vice-versa); Maxima, que se parece com Brian do USA Team, apenas apareceu junto com K' e também é outro clone; Benimaru, que se manteve da formação original, e Shingo, que foi escolhido para entrar no time de última hora (pois precisavam de um quarto componente) vem como a nova formação do Japan Team. O Psycho Soldier Team ainda é formado por Athena, Kensou, Chin e o novato Bao, que tem uma enorme capacidade psíquica. O Fatal Fury Team também continua com sua formação original (Terry, Andy e Joe), contando apenas com a entrada da sensual Mai Shiranui. O mesmo vale para o Art of Fighting Team, que conta com Ryo, Robert, Yuri e Takuma, que regressa para inspecionar os seus discípulos. O Kim Team também retorna com sua formação original composta pelo próprio Kim, Chang, Choi e com a novidade, seu amigo / rival Jhun Foon, que vem para verificar os atos de Kim com seus dois discípulos. Leona, Clark e Ralf voltam com o Ikari Team, acompanhados de Whip, uma jovem de dezesseis anos que trabalha de informante

e está atrás de algo relacionado a seu passado. O reformulado Heroine Team agora é composto por King (a anciã do time), Blue Mary (a psiúda...), que ficou sem time este campeonato e resolveu se juntar a este para poder participar do campeonato, Kasumi Todo, que retorna após ter deixado o time dois anos atrás, e a novata, de Real Bolt 2, Li XiangFei. Mas ainda temos os solo players Kyo 1 e Kyo 2,

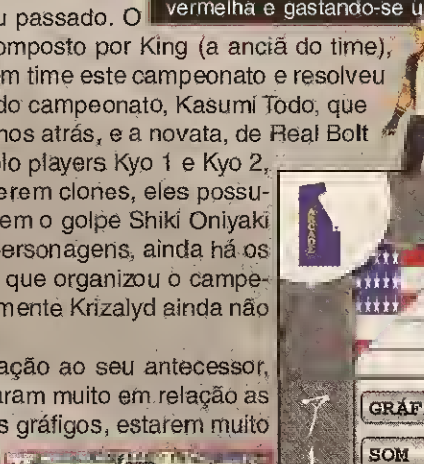
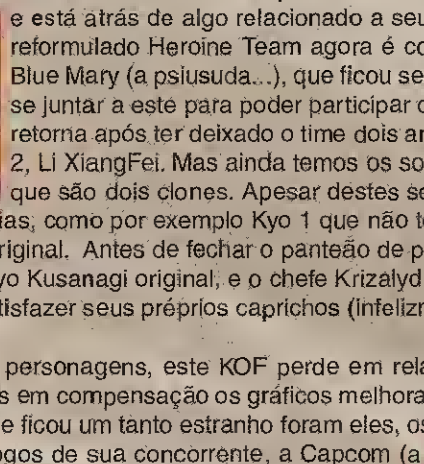
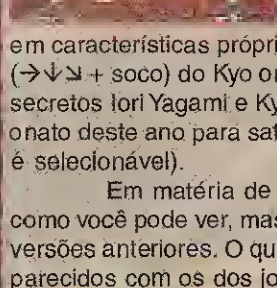
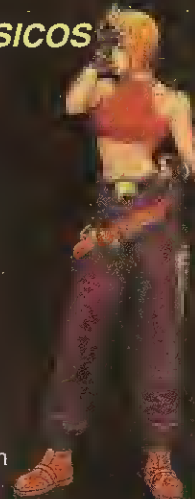
que são dois clones. Apesar destes serem clones, eles possuem características próprias, como por exemplo Kyo 1 que não tem o golpe Shiki Oniyaki (→↓↘+soco) do Kyo original. Antes de fechar o panteão de personagens, ainda há os secretos Iori Yagami e Kyo Kusanagi original, e o chefe Krizalid que organizou o campeonato deste ano para satisfazer seus próprios caprichos (Infelizmente Krizalid ainda não é selecionável).

Em matéria de personagens, este KOF perde em relação ao seu antecessor, como você pode ver, mas em compensação os gráficos melhoraram muito em relação as versões anteriores. O que ficou um tanto estranho foram eles, os gráficos, estarem muito parecidos com os dos jogos de sua concorrente, a Capcom (a

comparação mais próxima e, sem sombra de dúvida, mais parecida é a de Street Fighter Zero 3. Dê uma olhada na tela de seleção de ordem dos personagens). Seria isto outro anúncio de um encontro logo mais ao final do ano? Voltando à batalha do milênio... O som, como não poderia deixar de ser, segue o padrão da empresa, ou seja, continua de ótima qualidade. Já na jogabilidade ocorreram várias mudanças, mas nada que atrapalhe este que é o melhor da série. Você se pergunta por quê? Veja as mudanças.

COMANDOS BÁSICOS

- A: Soco fraco
- B: Chute fraco
- C: Soco forte
- D: Chute forte.
- +C: Arremesso para frente.
- +D: Arremesso para trás.
- ←: Bloqueio.
- ← no ar: Bloqueio aéreo.
- : Corrida.
- ←←: Recuo para trás.
- ↖ ou ↗: Salto normal.
- ↖↖: Pulo alto para frente.
- ↗↗: Pulo alto para trás.
- AB: Esquiva para frente.
- ←+AB: Esquiva com recuo.
- A/B: Durante a esquiva/Esquiva com recuo.
- CD: Aciona Explosive Attack
- CD (durante a defesa de um golpe): Cancela a defesa em um golpe, mas gasta uma barra de POW. **Nota:** Não tira mais energia do oponente.
- ABC+Direcional (quando estiver tonto): Ajuda na recuperação.
- AB (ao cair no chão): Evita queda.
- AB/←+AB (durante a defesa de um golpe): Cancela defesa em esquiva, mas gasta uma barra de POW.
- BC: Chama Striker, mas gasta um Striker Point.
- ABC: Aciona Counter Mode, mas gasta as três barras de POW.
- BCD: Aciona Armor Mode, mas gasta as três barras de POW. **Nota:** O Counter e o Armor Mode, ao serem acionados, duram aproximadamente nove segundos. Após o término deste tempo você ficará por volta de treze segundos sem a sua barra de POW.
- START: Provocação.
- DMs: Podem ser feitos gastando-se uma barra de POW, ou estando com a energia piscando. Também pode ser feito ao se acionar o Counter Mode.
- SDMs: Podem ser feitos apenas estando com a energia vermelha e gastando-se uma barra de POW.



ARCADE

THE KING OF FIGHTERS '99: MILLENNIUM BATTLE

SNK - GIGA POWER

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.9
SOM	4.8	DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.8		

PROS

- A recolocação de uma história
- Novos personagens e elementos novos na jogabilidade

4.8

CONTRAS

- Poucos personagens acrescentados
- O sistema de jogo possui elementos de jogos da Capcom
- A saída de alguns personagens

O SISTEMA DE JOGO

Da versão anterior ainda restam algumas coisas como o Roullete, o quadro com uma interrogação no meio, onde você pode escolher seus personagens aleatoriamente. A aplicação de movimentos corretos, e não de movimentos simplificados, como em KOF'97 e o básico de seu sistema de jogo.

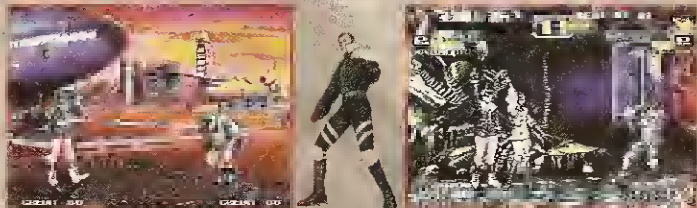
As mudanças foram a redução de quatro cores, para apenas duas, na seleção de personagens. O sistema de relacionamento não existe mais, ou seja, você não passa mais suas barras de POW para o próximo lutador, sendo obrigado a usar todas (ou no máximo aproveitar...) elas no round seguinte, caso não tenha perdido o anterior. Uma mudança que ficou bastante interessante foi na hora de se escolher a ordem de seu time, que agora não mais é feita com o direcional, mas sim com os quatro botões. Como dito no Game News da edição passada, cada botão corresponde a um personagem. Por exemplo, caso você escolha o Japan Team, a ordem em que os personagens aparecem, corresponderá aos seguintes botões: K' (A), Maxima (B), Benimaru (C) e Shingo (D), então se você apertar B, C, A, D, a ordem que você escolheu foi Maxima, Benimaru, K' e Shingo como Striker, fácil não é?

Sem dúvida nenhuma, as mudanças que mais alteraram o sistema de jogo fora a inclusão do **Counter Mode**. Para que este seja usado, é necessário estar com as três barras de POW cheias e apertar ABC simultaneamente; ao você fazer isso o seu personagem irá ficar brilhando em uma coloração vermelha e todos os golpes que ele efetuar pegarão em counter (isso mesmo, TODOS), também sendo possível fazer combos mais complexos...

Pois agora você poderá aplicar um golpe especial e cancelá-lo em DM. "Mas como?", você se pergunta, é simples. O sistema usado aqui é praticamente o mesmo utilizado em Real Bolt Dominated Mind do PS, ou seja, se você estiver jogando com Terry e acionar o CM (Counter Mode), você poderá fazer isso: pular com D, C, $\rightarrow\downarrow\downarrow+A/C$ e cancelar em $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+B/D$, viu como é simples?

O modo de CM é realmente ótimo para ser usado, mas tem um pequeno probleminha. Ao terminar a sua barra de Counter, como mencionado na nota em comandos básicos (mas convenhamos podendo fazer todos esses recursos do CM, um jogador experiente tem em suas mãos uma arma terrível, não necessitando se preocupar com esse tempinho sem a barra). Outro elemento que também foi inserido no jogo, para dar uma equilibrada com o CM, foi o **Armor Mode**, que também necessita das mesmas condições do CM, mas o seu funcionamento é um tanto que diferente, pois seu uso não é destinado para ataque, mas sim para defesa, e novamente você se pergunta como é isso? Calma, alguém aí se lembra do "auto guard" utilizado nos DMs Galactica Phantom de Ralf e o Root Puller de Goro Daimon (ou também do Mega Zangief de Marvel vs Capcom)? Bem o sistema utilizado no Armor Mode é quase isso, se diferenciando por algumas coisas como: não poder bloquear, e também não poder realizar qualquer DM enquanto estiver neste modo. Você também não poderá ser arre-

messado (exceto por Krizalyd, claro), não cairá por qualquer dano, exceto pelos causados por Explosive Attacks (CD juntos). Resumindo, neste modo você pode estar tomando o combo, pulo com D, C, $\rightarrow\downarrow\downarrow+A/C$, cancelado em $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+B/D$, e no meio deste, andar para frente, para realizar um agarrão ou até mesmo um combo. Mas lembre-se, os danos tomados durante essa operação serão tomados normalmente, mas só que em uma quantidade um pouco menor. Agora que você ficou conhecendo os dois modos possíveis, **Counter** e **Armor Mode**, de serem acionados no jogo, vamos conferir uma outra mudança que também alterou bastante o sistema de KOF, os Strikers.



O SISTEMA DE STRIKER

O sistema de Striker é algo semelhante ao sistema de Partner usado em Marvel vs Capcom (Hmmm, você não acha que este KOF está com muitas coisas parecidas com os dos jogos da Capcom? Será este um prelúdio de uma união futura?), pelo motivo de se poder chamar o personagem escolhido para te ajudar durante a luta. Como o mesmo citado, cada personagem tem os seus próprios Strikers Attack, e uma quantidade para ser usado, indicada na parte inferior da tela, a Striker Gauge. Vejamos um exemplo de uso de Striker: tendo Shingo como Striker, ele saltará e, caso o oponente não o bloqueie, ele agarrará os pés do oponente dando um acerto a mais e o deixará imobilizado por algum tempo, permitindo a você fazer vários combos. Agora veja se você estiver usando Terry como personagem e Shingo como Striker. Se você, usando Terry, acionar o CM e chamar Shingo (B+C juntos), Shingo agarrará o oponente e Terry poderá: Pular com D, C, $\rightarrow\downarrow\downarrow+A/C$ e cancelar em $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+B/D$, fazendo um combo ainda maior. Para você ter um conhecimento mais profundo sobre o que cada Striker faz, confira uma explicação geral de cada personagem como Striker.

OS STRIKERS

Como você viu acima, cada Striker tem um ou dois Striker Attack, aqui vai uma listagem das habilidades que cada um tem e uma qualificação de seu uso em jogo. Essas são as notas dadas aos Strikers:

* (Striker fraco): tem um uso limitado ou não tem uso algum.

** (Striker razoável): são um pouco mais úteis, mas ainda são limitados.

*** (Striker mediano): apenas bom em todas as suas características.

**** (Striker recomendado): praticamente sem nenhum ponto negativo.

***** (O melhor Striker): estes Strikers são muito úteis, sendo



poderosos em todas as suas características, sem dúvida nenhuma são os mais recomendados para uso.

- Kyo original (**)**.....

Kyo original está simplesmente ótimo como Striker. Ao ser chamado, Kyo virá e em seguida executará o seu **SDM**, o **Serpent Wave**, que você também pode atrasar segurando os botões B e C. Estando neste **SDM**, Kyo está plenamente envolto de fogo e ao soltar o **SDM**, Kyo percorrerá aproximadamente 3/4 da tela. E considerando que isto é um Striker Attack, você além de estar causando um bom dano com Kyo, também poderá ir para cima do oponente para bater ainda mais. Resumindo, Kyo original é um dos melhores Strikers no jogo.

- Iori (*).....

Iori é simplesmente um dos piores Strikers do jogo. Ele, ao entrar, lança um fireball. E se o fireball pegar, então o oponente ficará paralisado (o **DM Eight Wine Globets**) e você poderá entrar em uma sequência de golpes. O que faz deste Striker fraco demais é que o seu fireball pode ser facilmente evitado, pode ser pulando-o ou defendendo-o. Agora uma pergunta. Por que Iori tem que ser um Striker tão fraco?!?! Bem que o pessoal da SNK poderia ter colocado uma versão **SDM** para ele...

- Kyo 1/Kyo 2 ()**.....



Ambos os clones de Kyo saltarão em um **R.E.D. Kick**, e então executam um **New Wave Smash** (Chute duplo), dando-lhe algumas oportunidades para combos. Muito simples e é facilmente evitado. O **New Wave Smash** apresenta algumas possibilidades entretanto...



- K' (*).....

K' é um Striker que muda sua aparência dependendo da situação na qual você se encontra. K' pode saltar em seu oponente com seu **Flaming Upper-cut** ou poderá deslizar com seu **Slide Kick**. Ambos os ataques são apenas razoáveis, tornando K' uma péssima escolha.

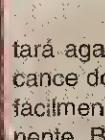


- Shingo (*)**.....

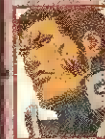


Este aqui é realmente engraçado. Shingo pulará sobre o oponente e o acertará. Ao fazer isso, ele agarrará as pernas do infeliz, deixando-o aberto (não as pernas do oponente, e sim a guarda dele...) a vários combos. Muito bom se conectar, mas infelizmente é facilmente bloqueado. Apesar disto ele te dá várias possibilidades...

- Benimaru ()**.....



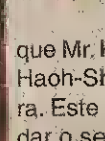
Benimaru saltará próximo ao oponente e tentará agarrá-lo com um **Elec-Trigger**, seu **DM**. O alcance do **Elec-Trigger** é pequeno e também pode ser facilmente bloqueado. Caso ele consiga agarrar o oponente, Benimaru aplicará um choque deixando o plenamente aberto para combos.



- Maxima (*)**.....

Ao chamar Maxima, ele pulará para agarrar o adversário. Caso consiga, ele erguerá o oponente, segurando-o por algum tempo; este momento é uma ótima hora para se aplicar **DMs** ou mesmo **SDMs**.

- Takuma (*)**.....



Takuma saltará usando a **Tengu Mask**, aquela que Mr. Karate usava em **Art of Fighting**, e ele lança um **Haoh-Sho-Kou Ken** enorme que atravessa a tela inteira. Este Striker tem uma certa vantagem, pois ele pode dar o seu Striker Attack de qualquer lugar da tela.



- Ryo (**)**.....

O Striker Attack de Ryo é seu **Tiger Glem Fist** aéreo. Como em sua versão alternativa em **KOF '98**. Embora este movi-



mento cause pouco dano, este golpe é ótimo para manter distantes os seus oponentes. O **fireball** atravessa a tela em um ângulo de 45 graus, indo de seu topo ao canto contrário de onde está sendo feito. E isto é muito bom por que se seu oponente vier para cima de você, ele poderá ser parado a distancia. Resumindo, um ótimo Striker para aqueles segundos finais do round.

- Yuri (**)**.....

Yuri sairá em três Yuri Super Uppers. Depois que ela terminar o seu terceiro upper, você pode se sentir livre para aplicar qualquer golpe extra no oponente que está caindo (ou a qualquer hora durante os uppers). Se você está na distância certa, Yuri poderá bater com todos os três uppers, porque não há uma chance do oponente ser derrubado depois do primeiro. Infelizmente, a única coisa ruim sobre isto é o alcance, o oponente deve estar próximo de você e então Yuri apenas fará um taunt. Mas se ela fizer o taunt, você poderá usa-la como escudo e além disso, ela ao mesmo tempo, elevará sua barra de POW. Isto não é tão ruim, é?



- Robert (**)**.....

Quando chamar Robert, ele irá percorrer a tela em seu **DM Mini Dance of Mayhem**. E o que faz para este ser outro Striker cinco estrelas? Bem, primeiro, Robert atravessa 9/10 da tela. E segundo, se o Robert acertar, ele fará um mini-combo, o que significa que você pode se unir a ele para causar mais hits e ampliar mais os danos.

- Choi (*)**.....

Ao ser chamado, Choi executa seu **Hurricane Cutter**. O oponente deve estar próximo para que o golpe acerte, ou então Choi somente fará seu taunt. Caso este movimento pegue o oponente, e este se aproximar do canto, ele fará um Striker Attack muito bom, acertando algo em torno de 15 hits. E ainda esteja próximo para poder dar o seu acertinho também.



- Chang (**)**.....

O Striker Attack de Chang é muito útil. Ele executa o seu **DM Iron Sphere Smasher**. Ele irá subir e descer. Quando ele descer, o oponente terá que bloquear em cima ou ele será esmagado. Infelizmente ele, Chang, só irá aparecer perto da extremidade da tela onde você está. Em outras palavras, o oponente poderá correr para o outro lado da tela. O que não o torna um Striker de cinco estrelas.

- Jhun (*)**.....

Jhun entrará na tela com sua versão do **Crescent Moon Slice**. O ataque tem um alcance decente e um dano razoável, sendo outro Striker com poder mediano.



- Kim (**)**.....

Sendo chamado, Kim aparecerá sobre você e fará seu **Flying Kick** no ar. Se este golpe acertar o oponente, Kim irá desferir dois chutes, sendo que o segundo o lançará ao ar, permitindo que outro golpe seja aplicado antes que o oponente caia. Uma coisa para se lembrar é que Kim aparecerá em cima de você, o que significa que o alcance para este Striker ser executado com um melhor aproveitamento é de perto.

- Clark ()**.....

Clark saltará com um ataque efetuado com **CD**, e cairá se preparando para agarrar o oponente. O alcance para este Striker ser usado é sempre próximo ao meio da tela, significando que se o oponente está no outro canto, você terá desperdiçado um Striker sem



ter tido um bom uso dele. Depois do ataque efetuado com salto, ele agarrará o oponente e o lançará para o outro lado da tela. Você poderá correr para poder dar um acerto a mais, enquanto o oponente ainda está no ar. O agarrão que Clark desferir pode ser bloqueado.

- Whip (*)**



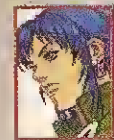
Whip, ao ser chamada, saltará e baterá com o chicote ao seu redor. Este ataque tem um alcance muito bom. Se você quiser saber como é este Striker Attack, veja Omega Red em Marvel vs Street, onde ele balança seus tentáculos ao seu redor. O uso deste Striker Attack cobre uma grande área da tela.

- Ralf (*)**



Ralf entrará usando o seu Air Blitzkrieg Punch, e este ataque é muito bom para acertar oponentes que estão perto de você. Depois, ao cair no chão, ele executará o seu DM Galactica Phantom (que nesta versão pode ser bloqueado). Galactica Phantom é bastante fraco mas pelo menos é um ataque que varre boa parte da tela.

- Leona (*)



Leona corre em direção ao oponente, mas isto só atravessará aproximadamente 3/4 da tela. Se ela conseguir acertar o oponente, ela deixará uma bomba nele, causando dois rápidos acertos. Não é muito bom de se ter Leona como Striker, a não ser que você tenha um bom uso para ela.

- Kasumi (*)**



Kasumi saltará na tela e fará seu taunt. Isto abaixará a barra de POW do adversário. Mas não é só isso que Kasumi faz, ao fazer isso ela serve como um escudo para você, e caso seu oponente tente tirá-la do caminho, Kasumi dará um contra-ataque em seu golpe jogando-o para o outro lado da tela.

- King (**)**



O Striker Attack de King é bem interessante. King virá na tela deslizando e, caso seu ataque acerte, ela irá desferir seu DM Silent Slash. Ao término deste, ela jogará o oponente para o alto, possibilitando um acerto a mais. Mas se seu ataque é bloqueado, então ela somente para e faz um taunt rindo da cara do adversário.

- Mary ()**



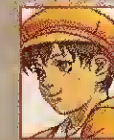
Blue Mary executa dois movimentos no ataque. Primeiro ela desliza com seu Straight Slicer, depois ela aplica seu Mary Spider. Este Striker parece ótimo a primeira vista, por ser um ataque baixo seguido de um alto. Mas prestando bastante atenção, seu desempenho se mostra somente satisfatório porque, como Clark, seu Mary Spider que é um golpe de agarrão pode facilmente ser bloqueado, o que a torna uma Striker não muito boa para se escolher.

- XiangFei (*)**



XiangFei pula na tela fazendo seu taunt e, com isso, diminuindo a barra de POW do oponente, além de servir como um ótimo escudo para você.

- Bao (*)**



Bao entrará e carregará um grande Psycho-ball. Depois de algum tempo carregando, ele vai lançar a bola muito rapidamente pela tela. Bem, mais apesar de tudo isso, é só um projétil de médio ataque. Não muito ruim, e também não muito útil.

- Athena (**)**

Athena demonstra exatamente como um Striker pode

ser usado como escudo. Ao ser chamada, Athena vai saltar na sua frente e depois de um breve segundo, ela vai fazer seu SDM Shining Crystal Bit, restaurando um pouco de sua energia. Se o oponente toca em Athena durante seu SCB, ele será mandado para trás. A energia que se ganha não é mais que um centímetro. Pode parecer pouco, mas pode ser muito quando a partida está no final e os dois estão com uma quantidade parecida de energia. Outra coisa boa é que quando Athena está na sua frente, ela age como um escudo. Você pode se esconder atrás dela para se proteger de qualquer coisa. Mas Athena tem um grande defeito, para entrar na tela ela é bastante lenta, o que não a torna um Striker de cinco estrelas.

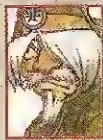


- Sie (*)



Sie é um Striker muito fraco. Ele saltará na tela com o seu movimento Dragon Talon Tear. O Dragon Talon Tear pode acertar o oponente quando ele está caindo. Ao cair, ele comerá o seu famoso Pork BAO e restaurará um pouco de sua energia. Mas não se iluda, Sie tem um ataque muito fraco e se for por ataque é melhor escolher outro Striker (Kyo original por exemplo), e se for por causa de recarregar energia, escolha Athena que é muito melhor. A melhor opção para Sie é ser usado como escudo.

- Chin (**)**



Ao ser chamado, Chin irá vir para sua frente. Se o oponente está próximo, então Chin ataca com seu Willow Phosphorous Sagebrush Pigweed. Mas se você não ataca, então Chin somente esperará, parado (ele ficará olhando de um lado para o outro). Depois de algum tempo, Chin dará um salto em direção ao oponente, pegando-o desprevenido. Por essa espera que faz o oponente acabar se esquecendo dele, Chin se torna um bom Striker para se escolher.

- Terry (** p/ o Power Geyser, e * p/ o High Angle Geyser).....**

Dependendo de onde o oponente está, Terry executará dois Striker Attacks diferentes. Se você está próximo, Terry executará um High Angle Geyser (este é bastante fraco). Mas por outro lado, se o oponente está distante, ou saltando em cima de você, Terry executará um Power Geyser. Que serve como um ótimo anti-aéreo, este movimento é instantâneo contra ataques com pulo. Caso acerte ele mandará seu adversário para cima, possibilitando emendar algum golpe. Infelizmente o dano que este ataque causa é pequeno.

- Joe (*)



José entra na tela executando o seu TNT punch, a de sua versão Real Bolt de KOF '98. No princípio este ataque parece muito fraco porque não tem quase nenhum alcance. Mas, se você está acertando o oponente, Joe irá continuar socando o infeliz, dando-lhe acertos extras nos combos. Ele irá terminar o ataque em um "uppercut".

- Andy (*)



Ao ser chamado, Andy entra com o seu Zan Ei Ken. Este ataque atravessa quase que a tela toda e é muito rápido ao sair. Se acertar o golpe, o oponente será mandado para o ar (mas o oponente vai muito baixo) e você poderá fazer um golpe extra. Em todo caso, Andy pode ser evitado ou acertado facilmente fazendo dele um Striker inútil.

- Mai ()**



Ao entrar, Mai faz seu taunt e logo faz seu Flower Hurricane de Real Bolt, de resto Mai é apenas mais um Striker normal para se escolher.

AS MUDANÇAS NOS TIMES

Aqui serão apenas colocados as mudanças dos personagens que já apareceram em versões anteriores. Pois seria meio difícil explicar as mudanças dos personagens novos no jogo.

JAPAN TEAM

As mudanças mais significativas no time do Japão foram a saída de Goro Daimon e Kyo Kusanagi, para a entrada de Maxima e K', que são membros do clã Nesz, e a entrada de Shingo no time.

BENIMARU NIKAI

Benimaru acabou perdendo seu **DM** Benimaru Koreda ($\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow+Soco$), para ganhar o **DM** Phantom Hurricane ($\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+Chute$), também perdeu seu Elec-Trigger. O movimento Iai Gery ($\downarrow\downarrow\rightarrow+Chute$, seguido pelo San Dan Gery que é feito com $\downarrow\uparrow+Chute$), seu Shinku Katategoma não mais derruba o oponente.

SHINGO YABUKI

Um lutador que quase não sofreu mudanças, o único golpe novo que ele ganhou foi o Unperfected Koto Moon Positive ($\downarrow\downarrow\leftarrow+Chute$), que é parecido com o movimento de Kyo de mesmo comando, só que ao mandar o adversário para o alto ele aplica um golpe parecido com o $\downarrow+C$ de Kyo, de resto continua com os mesmos golpes.



FATAL FURY TEAM

No time dos lobos lendários fora apenas acrescentado a presença de Mai Shiranui, pois o time não teve outras alterações.

TERRY BOGARD

Teve alguns dos comandos de seus golpes alterados, como o seu $\rightarrow+A$, que antes era um golpe multi hit e agora é só um soco direcionado para baixo, o Power Dunk ($\rightarrow\downarrow\downarrow+Chute$), alterado que agora só pode ser acionado após o Power Change, o Rising Tackle (antes $\rightarrow\downarrow\downarrow+Soco$), que agora foi alterado para seu comando original (\downarrow carrega por 1 segundo, \uparrow), ganhou o Round Wave ($\downarrow\downarrow\rightarrow+C$) que é aquela magia de Real Bolt que não saia de sua mão, causando apenas uma pequena explosão, e o Power Drive ($\rightarrow\downarrow\downarrow+Soco$), que no qual ele dá um pequeno soco no chão, dá uma girada de corpo e aplica um soco. E para finalizar suas mudanças, ele ganhou também o Power Shoot ($\rightarrow\downarrow\downarrow+Chute$) que lembra bastante o comando $\rightarrow\rightarrow+C$ de Real Bolt.



ANDY BOGARD

A única alteração que Andy ganhou nesta versão foi o golpe H. Hi Sho Ken ($\downarrow\downarrow\leftarrow+C$), que é aquele poder multi hit que ele possui em Real Bolt.

MAI SHIRANUI

Ganhou apenas dois golpes novos, o Musasabi No Mai 2 (\downarrow carregar por 2 segundos, $\uparrow+Soco$, seguido de $\downarrow+Soco$ ou $\downarrow+Chute$ ou $\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow+Chute$) e o Koyasen Tori ($\downarrow\downarrow\leftarrow+Chute$), de resto Mai apenas continua gost... quer dizer, saudável



como sempre.

JOE HIGASHI

Também só teve uma mudança que foi seu novo **DM**, The Greatest Heel Ever ($\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow+Chute$).

ART OF FIGHTING TEAM

Para poder entrar este ano, o time precisava de mais um integrante, por isso Takuma regressa para poder ver como o seu Karate Kyokugen está sendo apresentado.

RYO SAKAZAKI

Ryo perdeu seu Kyokugen Style para ganhar o Ko Hou Senpuu Ken ($\downarrow\downarrow\leftarrow+Soco$), que é um golpe aonde Ryo gira seu corpo desferindo um soco na altura do rosto do adversário. O seu golpe Zan Retsu Ken ($\rightarrow\leftarrow\rightarrow+Soco$), está de volta. Ryo também foi outro lutador que quase não teve mudanças.

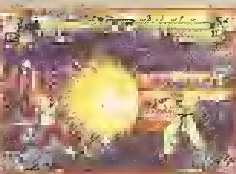


ROBERT GARCIA

Do time, Robert foi, sem sombra de dúvida, o que mais sofreu inovações. Sua magia teve o visual renovado, se patecendo bastante com a Gun Smash de Jhon (de Art of Fighting), e também teve seu comando mudado (você não a faz mais com $\downarrow\downarrow\rightarrow+Soco$, mas sim com \leftarrow carregue por 2 segundos, $\rightarrow+Soco$), seu Hi En Senpuu Kyaku também foi trocado de comando (\leftarrow , carregue por 2 segundos, $\rightarrow+Chute$), o outro golpe que foi alterado foi o Hi En Ryu Jin Kyaku (que agora, para ser acionado, deve ser feito $\downarrow+Chute$) e além disso ganhou os golpes Su Jin Ren Bu Kyaku (\downarrow , carregue por 2 segundos, $\uparrow+Soco$) e o Ryu Zan Chen (\downarrow , carregue por 2 segundos, $\uparrow+Chute$), e também um golpe de comando ($\downarrow+Chute$) que se assemelha ao golpe de mesmo comando de Kyo.

YURI SAKAZAKI

Yuri ganhou um novo comando de botão, o "Cherry" no Kick ($\rightarrow+B$), seu Ko Ou Ken agora pode ser carregado. Ao carregar todo o golpe, Yuri desfere um Haou Shou Ko Ken, seu golpe Rai On Ken está de volta ($\downarrow\downarrow\rightarrow+Chute$), e a última mudança de Yuri foi a de seu golpe 100 Violent Slaps (que agora se faz com $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow+Chute$). Continua com seus três **DMs** e ainda é uma lutadora muito rápida e eficiente.

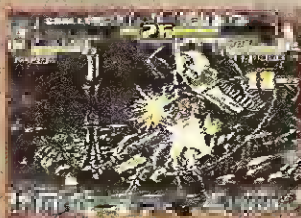


TAKUMA SAKAZAKI

A única mudança que Takuma teve foi que seu Haou Chi Ko Ken, agora foi transformado em **DM**, não mais podendo ser utilizado a qualquer hora.

IKARI TEAM

Teve a notável saída de Heidern, pois ele está em uma operação secreta envolvendo uma organização criminosa que está começando a agir. Para compensar sua ausência, Heidern manda Whip, que é uma informante, para ajudar Clark, Leona e Ralf a desvendar os mistérios que estão por trás do campeonato este ano.



LEONA

Também com poucas mudanças, seu golpe X-Caliber (que antes era feito com \downarrow , carregue por 2 segundos, $\uparrow+Chute$, agora foi mudado para $\downarrow\downarrow\leftarrow+Chute$), agora tem que ser feito com um timing muito exato para que acerte no oponente. Ganhou também o golpe Earrings Bomb 2 (que é acionado com $\leftarrow\downarrow\downarrow+Chute$, para ser colocado e novamente $\leftarrow\downarrow\downarrow+Chute$ para

ser acionado), em que ela coloca seus brincos no oponente e depois os aciona para explodir.

RALF JONES

Teve o comando de seu golpe, Ralf Kick, mudado. Agora para realizá-lo, você deve apertar e segurar B ou D durante 5 segundos. Ralf também ganhou o golpe Ralf Tackle ($\downarrow\leftarrow$ +Chute), que é um golpe onde Ralf sai correndo inclinando seu ombro em direção ao oponente, que possui auto guard. Fora o acréscimo do novo golpe e a mudança de comando do Ralf Kick, Ralf apenas continua um ótimo lutador contando com todas (ou mais) vantagens da versão anterior.

CLARK STEEL

Clark ganhou de volta seu golpe Gatling Attack (\leftarrow , carregue por 2 segundos, \rightarrow +Soco, que pode ser seguido pelo Napalm Stretch, que é acionado com $\rightarrow\downarrow$ +Soco), seu antigo golpe de agarrão com soco continua com o mesmo movimento ($\leftarrow\downarrow\rightarrow$ +Soco), mas agora tem um funcionamento diferente, caso você faça o comando, Clark apenas agarrará o adversário derrubando-o, e não fazendo mais nada (mas se você fizer o comando $\downarrow\downarrow$ +botão, sem seguida, Clark desferirá um movimento diferente que varia de acordo com o botão).



Caso você faça o comando com Chute, Clark irá fazer um Rolling Cradle, com o botão A, um Clark Lift, e com o botão C, ele fará um Super Lift. Clark, ao desferir seus golpes, agora tem suas falas mais prolongadas.

PSYCHO SOLDIER TEAM

Teve a mudança de visual de Athena, a perda dos poderes psíquicos de Sie, e a entrada de um novo aluno de Chin, Bao.

ATHENA ASAMIYA

Além de estar com um novo visual, incluindo cabelo curtinho e tudo mais, Athena ganhou um novo projétil, que é o Psycho Shoot ($\leftarrow\downarrow\rightarrow$ +Soco), que é uma bola psíquica cor de rosa que percorre a tela inteira.



SIE KENSOU

A mudança mais notável em Sie, sem dúvida, é a ausência de seus poderes psíquicos, tornando-o um lutador apenas de contato (sem projéteis). Para compensar isso, ele ganhou o golpe Sen Shippo ($\downarrow\leftarrow$ +Soco), que lembra muito o golpe Bare Knuckle de Tung Fu Rue, da série Fatal Fury.

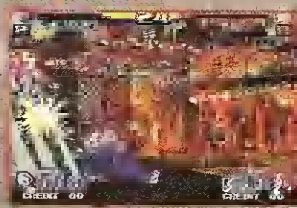
CHIN GENTSAI

De novidade, o manguaceiro só tem o golpe Drunken Cup ($\downarrow\rightarrow$ +Soco, devendo ser feito novamente para soltar o fogo), onde Chin bebe algo e logo depois cospe uma baforada de fogo.



HEROINE TEAM

Saíram do time Mai, que teve de entrar no Fatal Team, Chizuru que resolveu não participar este ano do campeonato, para cuidar dos assuntos de seu Templo, só ficando King, que já estava perdendo as esperanças quando Blue Mary, sem time este ano (pois ela não mais necessita vigiar



Geese ou Yamazaki), e Kasumi (que voltou após ter se ausentado para treinamento), apareceram para formar o novo time. Mas estava faltando um integrante, foi quando encontram XiangFei que também quer entrar no campeonato, mas está sem um time. Resolvido essas questões, foi formado o novo Heroine Team.

KING

A anciã do time, King não ganhou muitas inovações nesta versão, as únicas coisas que mudaram foram a volta de seu antigo Tornado Kick (aquele que ela usava em KOF'94 e 95), que agora é acionado com $\downarrow\leftarrow$ +B, e um novo comando para seu Double Strike ($\downarrow\rightarrow$ +D). De resto, King apenas se manteve como uma lutadora bastante equilibrada.

BLUE MARY

Essa foi a que mais teve mudanças no time, seu golpe Spin Fall teve o comando mudado (agora seu comando é $\downarrow\rightarrow$ +Soco), o golpe Mary Spider também mudou, sendo agora acionado logo após o Spin Fall. Perdeu seu antigo comando de agarrão (que antes era feito com $\rightarrow\downarrow\leftarrow$ +Soco), e agora tem que ser feito após o Real Counter ($\downarrow\leftarrow$ +Soco). Este golpe é uma espécie de esquiva que Mary usava em Real Bolt Special, em sua forma alternativa, e o comando de seu antigo agarrão agora é $\downarrow\rightarrow$ +Soco. Mary também ganhou outro agarrão após o Real Counter (que é feito com $\downarrow\rightarrow$ +Chute).



KASUMITODO

Kasumi veio para esta versão sem muitas mudanças. Ela ganhou o DM Body Crunch Throw ($\downarrow\rightarrow\downarrow\leftarrow$ +Chute), sendo este golpe uma espécie de Ateimnaje, ou seja, um contra golpe como o de Geese. E para que o golpe pegue, deve ser feito no momento em que seu adversário está atacando. Além disso ela teve seu golpe Hakuzantoh ($\downarrow\leftarrow$ +Soco) alterado, agora ele é feito com Chute, e no lugar deste ela tem agora aquele seu golpe multi hit, Tatsumakisouda ($\rightarrow\downarrow\leftarrow$ +Soco), que antes só era aplicado próximo ao oponente. E por último, ganhou o golpe Fan Ditch Sink ($\downarrow\leftarrow$ +Soco 3x).

KIM TEAM

Kim, vendo os resultados que teve ao mostrar seu estilo de ensino, volta este ano para mostrar que o que ele ensina pode manter dois criminosos na linha, mudando seus lados forda-lei. Mas como o campeonato deste ano necessita de quatro integrantes para se formar um time, entra em cena Jhun Foon (que é um amigo que treinará com o mesmo mestre de Kim), para provar a Kim que é muito perigoso ensinar a arte a dois criminosos como estes.

KIM KAPHWAN

Este não teve mudança alguma, a não ser a mudança de animação de seu golpe de comando \rightarrow +A, que agora é um golpe multi hit, mas ainda pode ser cancelado em seu DM Phoenix Combo. Para fazer isso, deve-se cancelar o golpe no primeiro hit.



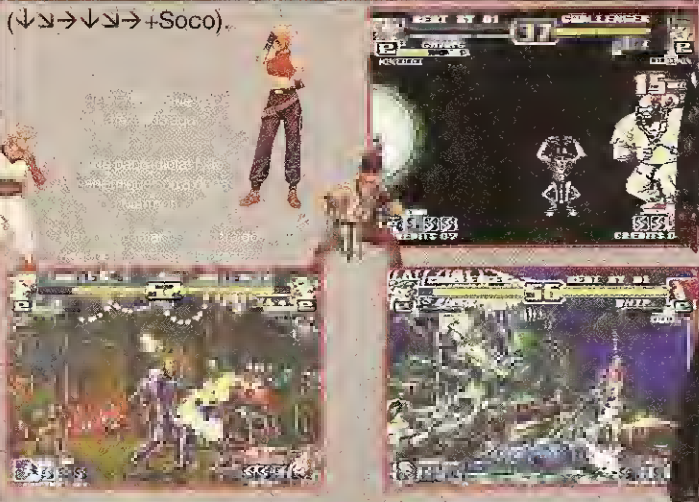
CHANG KOEHAN

Também só ganhou um golpe novo que é o Daihakainage ($\downarrow\leftarrow$ +Chute), que é um contra ataque. Apesar de só uma mudança, Chang continua ainda como o melhor de seu time.

CHOI BOUNGE

Choi apenas ganhou um novo golpe de comando \rightarrow +A, e um novo DM, o Chouzetsurinkaitetoykatana

(↓↘→↓↘→+Soco).



SOLO PLAYERS (SECRETOS)

KYO original

Kyo retorna com seu visual completamente novo, sem sua faixa na cabeça e sem aquela roupa colegial que ele usou em todas as versões. Em seu regresso, Kyo só traz de inovação só a mudança de seu DM o Flamer Impact (↓↘→↓↘→+Soco), que agora se parece com uma espécie de Burning Shingo, só que a diferença é que pode ser carregado e está com as chamas do clã Kusanagi (e que também é indefensável quando em SDM), e seu novo golpe Shiki Kototuki You (→↘↓↙←+Chute), onde Kyo salta e acerta o abdômen do oponente, só que este golpe não pode ser conectado em combos.

IORI YAGAMI

Este, por ser um personagem secreto, perdeu seu DM de projétil e só teve uma modificação, que foi a inclusão de seu novo DM (↓↘→↓↘→+Chute), onde Iori dá um Sou Kushi e depois começa a bater em seu oponente finalizando com várias explosões em vez de uma só, como em seu clássico DM Shiki Yotome.

DICAS

Para se habilitar Kyo original e Iori, deve-se primeiro cumprir certas condições na máquina, que são: 1ª) Terminar o jogo com quatro personagens em Roulett. 2ª) Conseguir 18 Wins em lutas no versus player. 3ª) E alcançar a pontuação de 400 Battle Ability ao terminar o jogo.

Ao cumprir estas condições, as K.I. irão aparecer abaixo do jogo, na tela de início. Depois vá para o quadro Roulett e faça a uma das seqüências abaixo para jogar com:

Kyo original

- Mantenha Start pressionado e entre com a seqüência ←↑↘↙, para habilitar Kyo no box com o seu símbolo.

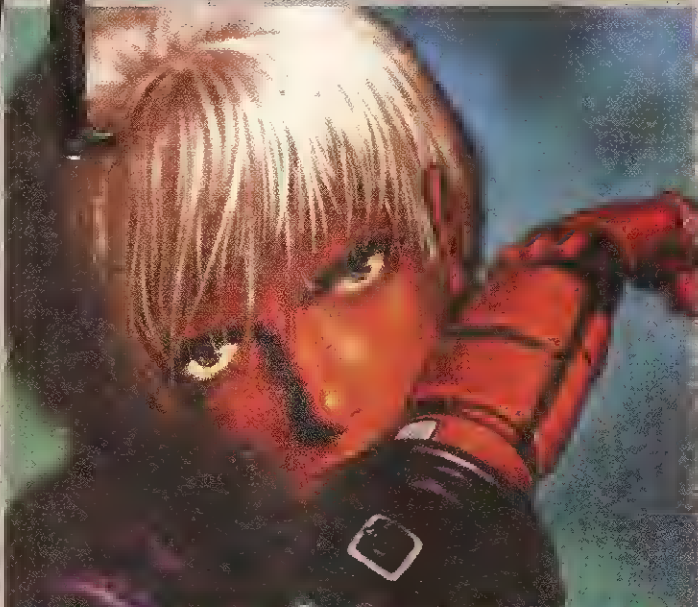
Iori Yagami

- Mantenha Start pressionado e entre com a seqüência →←↑↘↙, para habilitar Iori no box com o seu símbolo.

O BOSS: KRIZALYD

Krizalyd é o chefe deste KOF, ele vem em duas aparições. Na primeira, ele vem todo bem vestido e não tão apelão (a não ser é claro, pela sua magia dupla, que não chega a ser a do Rugal do KOF'98, mas o estrago...). Ao derrotá-lo, seu cenário

muda ganhando um aspecto mais futurista, sua roupa se queima e... Agora (corra, fuja, mude de país... que exagere!) esta forma de Krizalyd é realmente poderosa, ele possui um chute, do qual sai um redemoinho, que acerta duas vezes. Ele também possui um anti-aéreo que pega em dois hits. O cara é um verdadeiro apelão (daria uma trêta boa ele com o Omega Rugal). Ao derrotar Krizalyd, você começará a ver o final (sim, nesta versão tem um final, alelúia...), do time com o qual você terminou (editado ou completo) e agora é só esperar pelo ano que vem pois pelo que parece tem coisa boa vindo por aí.



FINALIZANDO

The King of Fighters'99: Millennium Battle, é uma prova da SNK de que ela pode alterar elementos de um clássico sem perder o seu conceito original de jogo. Esperamos que ela continue lançando seus KOFs a cada ano e sempre melhorando-os. Portanto os tradicionalistas de plantão podem ficar tranquilos, pois apesar de estar reformulado, KOF'99: MB ainda mantém a sua alma que é a diversão, presente em todas as versões. E nas próximas edições, confira os golpes e combos para todos os personagens. Até lá e vida longa a SNK.



Nossa edição de aniversário tem convidados muito especiais.



A Família Imperial do Japão.

A edição de 2 anos da revista Made in Japan está imperdível. Para começar a festa, mostramos tudo sobre a Família Imperial, com fotos especialmente cedidas que mostram a vida reservada do palácio.

Conheça também os estilistas japoneses que ditam a moda no mundo, os brasileiros que realizaram seus sonhos no Japão e outro aniversariante ilustre: o Walkman.

Made in
Japan
REVISTA MENSAL

Faça sua assinatura pelo ☎ (0XX11) 571 - 8316

J Á N A S B A N C A S



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd/ale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - SAL - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Ouerubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDECTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPÔ GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAI)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplicio A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444